



2011 SÜPER MARIO TAKVİMİ VE DONKEY KONG POSTERİ HEDİYELİ

3 AYLIK NINTENDO DERGİSİ

NINTENDOCU

OCAK-ŞUBAT-MART 2011 | 5 TL (KDV Dahil) SAYI: 5 | ISSN: 1309-0062

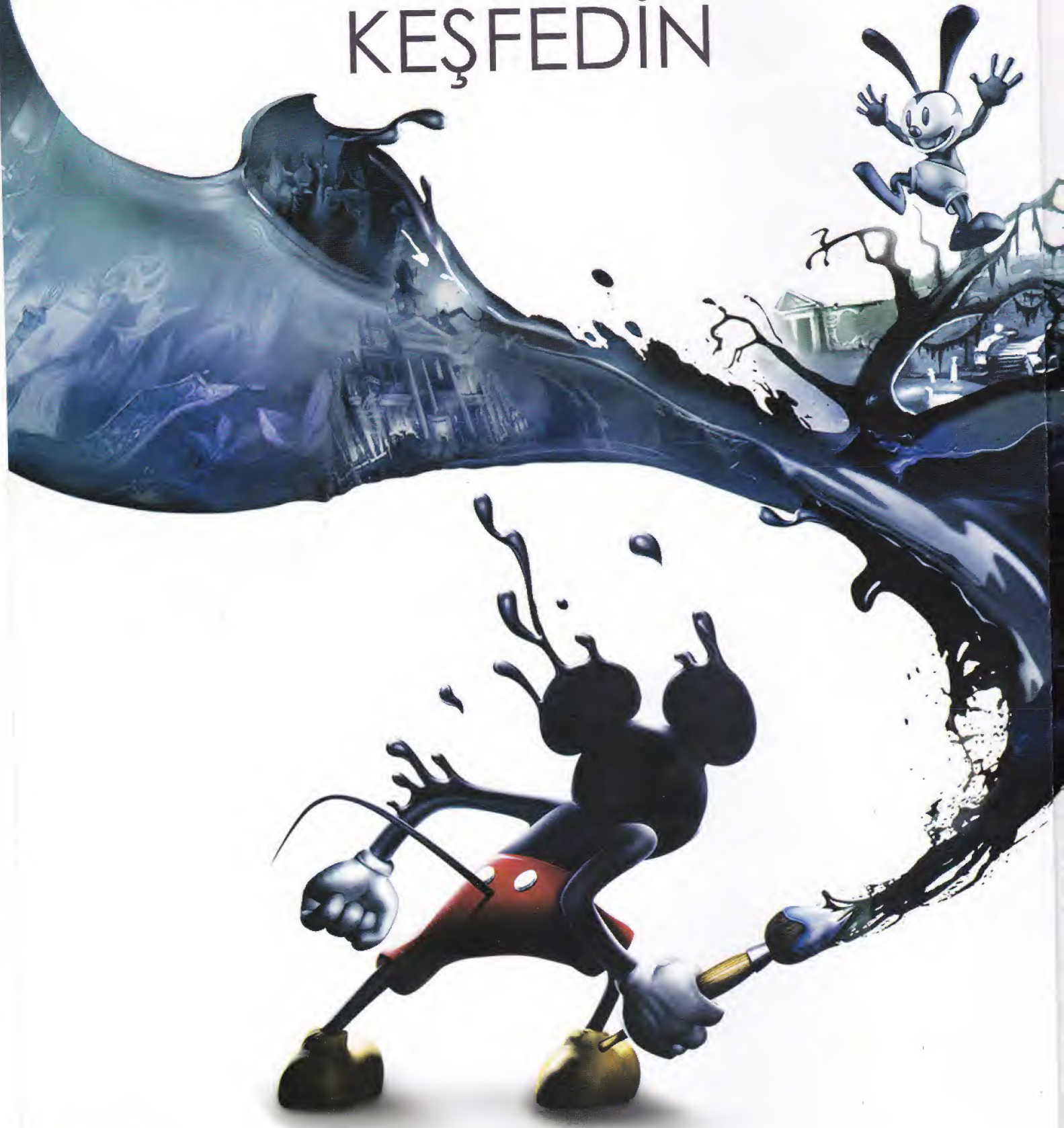


ISSN 1309-0062



2010'UN EN İYİ OYUNLARI ❖ 3DS'i BEKLERKEN: YENİ 3DS OYUNLARI ve 3DS'İN KABLOSUZ ÖZELLİKLERİ
MARIO 25 YAŞINDA! ❖ NİCE YILLARA NES ❖ POKEMON BLACK & WHITE ❖ uDRAW ❖ GHOST TRICK
POKEMON RANGER: GUARDIAN SIGNS ❖ DONKEY KONG COUNTRY RETURNS ❖ METROID: OTHER M ❖ ART
ACADEMY ❖ GOLDEN EYE 007 ❖ KIRBY'S EPIC YARN ❖ LAST WINDOW ❖ MICHAEL JACKSON THE
EXPERIENCE ❖ NBA JAM ❖ ROCK BAND 3 ❖ NINTENDO SİRLERİ ❖ DRAGON QUEST IX REHBERİ

FIRÇANIN GÜCÜNÜ KEŞFEDİN



THRUSTMASTER®

Wii.



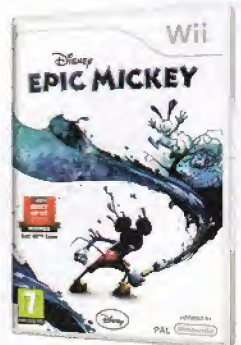
©Disney. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. ©2010 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.



Disney
EPIC MICKEY

SADECE Wii™ OYUN KONSOLUNA ÖZEL

www.disneyturkiye.com.tr/mickey



The Paintbrush & Thinner protection pack is not officially licensed by Nintendo.

içindekiler

Sayı 5 - Ocak/Şubat/Mart 2011



- 31 Pokemon Black & White**
Pokemon çığırılığının bu son halkası çok yakında dünyayı sarmaya hazırlanıyor.



- 42 Donkey Kong Country Returns**
Kırmızı kravatlı maymunumuz geri döndü...



- 34 uDraw**
Wii'nin bu çığırın yeni aparatı ile pek çok farklı oyun olasılığı gündeme geliyor.



- 48 Art Academy**
DS sayesinde dünyaca ünlü bir çizer olmanız işten bile değil.



- 37 Ghost Trick**
Garip bir macera bizi bekliyor...



- 54 Kirby's Epic Yarn**
Dikiş nakışın bu kadar zevkli olabileceğini kim düşünebilirdi ki?



Konular

- 08 Satış Listeleri**
Türkiye'de en çok satan oyunlar hangileri? Gelecekte bu listede hangi oyunlar olacak?
- 10 2010'un En İyi Oyunları**
2010'un Wii ve DS'teki en iyi oyunları seçtiğimiz bu listede fazla söz yok, sadece en iyi oyunlar var!
- 14 3DS'i Bekliyoruz**
3DS ile ilgili son güncel bilgiler bu sayfalarda. Bu sayıda yeni 3DS oyunlarını, Game Boy oyunlarının 3DS'te oynanabilir olmasını ve 3DS'in kablosuz özelliklerini anlatıyoruz.
- 19 Kirby**
Kirby's Epic Yarn'ın çıkmasına çok az kala bu toparlak ve pembe kahramanımızın geçmişini şöyle bir hatırlayalım.
- 22 Nice Yıllara Süper Mario!**
Süper Mario'nun 25.inci yılını kutladık geçen aylarda. Şimdi Mario'nun bilinmeyen yönlerine bakmanın ve Mario tecrübesine nasıl başlayabileceğimizi incelemenin en güzel zamanı.
- 26 Nice Yıllara NES!**
Mario'nun doğum günü yanında biraz daha sinik kalmış olabilir, ancak Nintendo Entertainment System NES'in yıldönümünü de kutlamak kaçınılmaz.
- 64 Nintendo Sırları**
Nintendo dünyası ile ilgili bilinmeyen ve öğrendiğinizde şaşıracağınız onlarca zevkli ve eğlenceli sır bu geniş dosyamızda.
- 70 Rehber: Dragon Quest IX**
Oyundaki görevlerin %50'si bu sayının rehber sayfalarında!
- 76 Best of DS**
- 77 Best of Wii**
- 78 Best of DSiWare**
- 79 Best of WiiWare**
- 80 Son Sayfa: Kadir Çakır**
- 81 Son Sayfa: Oğuzhan Maraba**
- 82 Sürekli Mii Yarışması**



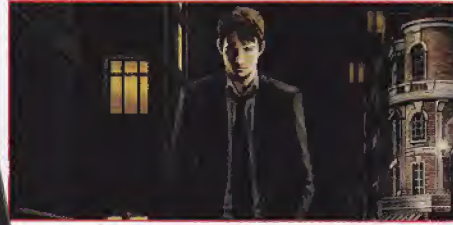
Ön İncelemeler İncelemeler

- 36 Super Street Fighter IV 3D Edition**
İlk 3 boyutlu Street Fighter deneyimine hazır olun!



- 39 Pokemon Ranger 3: Guardian Signs**
Ana Pokemon serisinden oldukça farklı olan Ranger serisi tam hızla üçüncü sürümü olan Guardian Signs'a geçti. Pekli kalemimizle daireler çizerek Pokemon yakalamak hala ilk iki oyunki kadar zevkli mi?

- 46 Metroid: Other M**
Büyük bir heyecanla Samus'un kendi ağzından geçmişini anlatmasını bekledik. Görünüşe göre beklediğimize de değdi...



- 50 Last Window: Secret of the Cape West**
Bir noir film ya da roman havasında olan macera oyunumuz polisiye sevenleri sevindirecek.

- 51 Ivy the Kiwi**
Kiwi diye bir kuş çeşidi olduğunu biliyor muydunuz, biz bilmiyorduk!

- 52 NBA Jam**
Ciddi olmaya çalışan basketbol simülasyonlarını unutun, çılgın bir NBA Arcade'i olan NBA Jam sizi bekliyor.

- 54 Golden Eye 007**
Eskilerin bu çok sevilen FPS'si yeni bir geliştirici firmanın elinde hayat buluyor.

- 58 Rock Band 3**
Grubunuzu kurmaya hazır mısınız? Ancak bu sefer bir klavyeci bulmanız gerekecek...

- 60 Michael Jackson the Experience**
Michael Jackson'ın kliplerini Wii ekranında yaşatmaya ne dersiniz? O zaman tam aradığınız bu oyun olmayabilir!

- 61 Fluidity (WiiWare)**
Çılgın bir bulmaca oyunu bizi bekliyor. Ekranı sağa sola sallamaktan başınızın dönmesine hazır olun.

- 62 Shantae: Risky's Revenge (DSiWare)**
Eskilerden dirilen bir karakter daha. Sadece bir oyunu ile tadı damagımızda kalmış olan Shantae yeni hali ile DSi ekranımızda.

- 63 Sonic the Hedgehog 4: Episode 1 (WiiWare)**
Sonic eski platform günlerine geri dönüyor. Umarız hep orada kalır...



NINTENDOCU'YA HOŞGELDİNİZ

Sercan Şengün
sercan.sengun@nintendo.com.tr

Dergimizin beşinci sayısına hoşgeldiniz. Umuyoruz bizim için dergimizi arkadaşlarınıza öneriyor, Facebook, Twitter, İnternet Forumları, MSN, vb. yerden gönüllü duyurumuzu yapıyorsunuzdur.

Hepimizi 3DS heyecanı sardığı bu günlerde 3DS ile ilgili tüm gelişmeleri yakından takip etmeye çalışıyoruz. Yılbaşından önce ise bir başka heyecan yaşadık, o da Mario'nun 25.inci yıldönümüyü. Üstelik sadece bu döneme özel kırmızı Wii ve DSi ile de raflar şenlendi. Biz de bu fırsattan istifade size bu sayımızda Mario oyunlarını hatırlatmak istedik. Bu arada dergimizin sonunda bulunan Nintendo Sırları yazısı da sizi oldukça şaşırtacak. Bolca inceleme dolu bu sayımızı beğeneceğinizi umuyoruz.

Nintendo dünyası ile ilgili son haberleri www.nintendo.com.tr ve www.nintendocu.com adreslerinden takip edebilirsiniz. Bize ulaşmak için dergi@nintendocu.com adresine mesaj gönderebilirsiniz. Lütfen dergi ile ilgili her türlü yorumunuzu ve bizden isteklerinizi göndermeyi unutmayın. Ayrıca dergide görmek istediğiniz içerikleri neden siz yazmayasınız? Her türlü içeriğinize de mail kutumuz açık. Nisan 2011'de çıkacak olan altıncı sayımızda şimdiden görüşmek üzere.

Nintendocu Nintendo Dergisi, Nortec Eurasia A.Ş. tarafından 3 ayda bir yayınlanır.

Ocak/Şubat/Mart 2011 Sayı:5

Nortec Eurasia A.Ş. Yönetim Kurulu Adına Sahibi: Hasan Çolakoglu hasan.colakoglu@nintendo.com.tr Yayın Yönetmeni ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü: Sercan Şengün sercan.sengun@nintendo.com.tr Editör: Saygın Ergen saygin.ergen@nintendo.com.tr Yazarlar: Kadir Çakır, Oğuzhan Maraba, Stefan Guner Reklam Sorumlusu: Saygın Ergen saygin.ergen@nintendo.com.tr Abone, Dağıtım ve Eski Sayılar, Yayın Yönetim ve Yazışma Adresi, Yapım-Tasarım: Nortec Eurasia (Nintendo) Şebnem Sokak Tavukçuoğlu İş Merkezi, No:2 Kat:7 Kozyatağı - İSTANBUL, Tel: +90 (216) 463 76 79, Fax: +90 (216) 463 77 39, www.nintendo.com.tr

Renkayırımı, Teknik Koordinasyon, Baskı ve Cilt: Punto Baskı Çözümleri Tic. Ltd. Şti. Halaskargazi Cad. Sait Kuran İş Merkezi, No:145, Kat:5 34381 Şişli - İstanbul, Tel: 0212 231 30 67 www.puntops.com Basım Yeri ve Tarihi: İstanbul, Ocak 2011 ISSN: 1309-0062

Nintendocu Nintendo Dergisi'nin yayın hakları, Nortec Eurasia A.Ş.'ye aittir. Dergide yayınlanan yazı, fotoğraf ve illüstrasyonların her hakkı saklıdır.

Dergiden kaynak gösterilmek koşuluyla alıntı yapılabilir. Nintendocu Nintendo Dergisi, ulusal düzeyde, süreli ve 3 aylık periyotlarla yayınlanmaktadır. © 2010, 2011 Nortec Eurasia. All games are trademarks of their respective owners. Nintendo®, Nintendo Wii®, Nintendo DSi®, Nintendo DSiLite®, Nintendo DS® are all trademarks of Nintendo.



Siyah bir Wii ve Mario Kart Wii oyununu içeren paketin içinde ayrıca siyah bir Nunchuk, siyah bir Wii Remote Plus, siyah Wii Wheel ve Wii Sports bulunuyor. Mario'nun ilk görüldüğü oyun olan orijinal Donkey Kong da paketten çıkan Wii içinde yüklü olacak.



14 Ocakta vizyona girecek Dreamworks'un yeni animasyonu Mega Zeka'nın video oyunu Nintendo konsollarında.. Filmdeki mega aksiyon, mega eğlence ve mega takım ruhunu Nintendo Wii'de ve DS'te yaşayın!



Disney
TRON
EVOLUTION
THE VIDEO GAME



Wii

Çıkış Tarihleri

Mario Sports Mix (Nintendo)	28 Ocak
Yogi Bear: The Videogame (D3P)	28 Ocak
The Conduit 2 (SEGA)	Şubat
de Blob 2 (THQ)	25 Şubat
Kirby's Epic Yarn (Nintendo)	25 Şubat
Hello Kitty Seasons (Namco Bandai)	25 Mart
LEGO Star Wars III: The Clone Wars (LucasArts)	25 Mart
NASCAR 2011	29 Mart
Battle vs Chess	Q1
uDraw (THQ)	Q1
Tiger Woods PGA TOUR 12: The Masters (EA Sports)	1 Nisan
UFC Trainer (THQ)	1 Nisan
Thor: The Video Game (SEGA)	6 Mayıs
Green Lantern: Rise of the Manhunters (Warner Bros Interactive)	Yaz 2011
Bit.Trip Flux (Aksys Games)	2011
Captain America: Super Soldier (SEGA)	2011
Driver: San Francisco (Ubisoft)	2011
Earth Seeker	2011
MotoHeroz (RedLynx)	2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword (Nintendo)	2011
Top Spin 4 (2K Sports)	2011
Wii Vitality Sensor (Nintendo)	2011
WWE All Stars (THQ)	2011

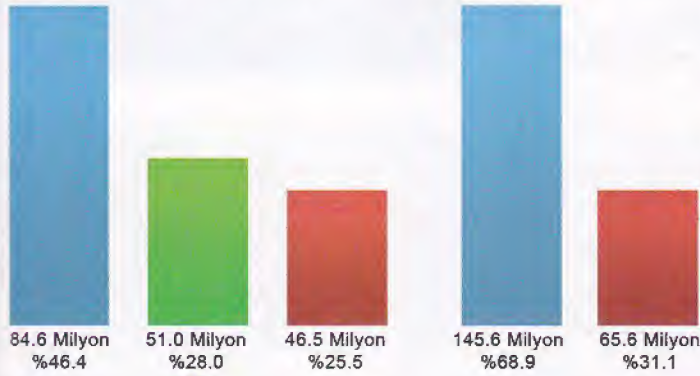
NINTENDO DS

Çıkış Tarihleri

Ghost Trick	14 Ocak
Kingdom Hearts Re:coded (Square Enix)	14 Ocak
Yogi Bear: The Videogame (D3P)	28 Ocak
de Blob 2 (THQ)	25 Şubat
Pokemon Black (Nintendo)	4 Mart
Pokemon White (Nintendo)	4 Mart
Okamiden: Chiisaki Taiyo	18 Mart
LEGO Star Wars III: The Clone Wars (LucasArts)	25 Mart
Battle vs Chess	Q1
Thor: The Video Game (SEGA)	6 Mayıs
LEGO Pirates of the Caribbean (Disney Interactive)	Q2
Green Lantern: Rise of the Manhunters (Warner Bros Interactive)	Yaz
Captain America: Super Soldier	2011
Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem (Nintendo)	2011
Monster Tale (Majesco)	2011
Rune Factory 3	2011



Dünya konsol satışları*



Wii XBOX 360 PS3 NINTENDO DS PSP

Amerika Japonya Avrupa Dünya

Konsol	Amerika	Japonya	Avrupa	Dünya
Wii	40.0 Milyon	11.3 Milyon	33.2 Milyon	84.6 Milyon
XBOX 360	29.7 Milyon	1.4 Milyon	19.9 Milyon	51.0 Milyon
PS3	18.3 Milyon	6.1 Milyon	22.1 Milyon	46.5 Milyon
Nintendo DS	53.9 Milyon	32.4 Milyon	59.3 Milyon	145.6 Milyon
PSP	21.5 Milyon	16.6 Milyon	27.6 Milyon	65.6 Milyon

Gelmiş geçmiş en çok satan oyunlar*

	Konsol	Oyun	Firma	Satış (Milyon)
01	Wii	Wii Sports	Nintendo	74.64
02	NES	Super Mario Bros.	Nintendo	40.24
03	GameBoy	Pokemon Red / Green / Blue	Nintendo	31.37
04	GameBoy	Tetris	Nintendo	30.26
05	NES	Duck Hunt	Nintendo	28.31
06	Wii	Wii Play	Nintendo	28.10
07	Wii	Mario Kart Wii	Nintendo	26.01
08	Wii	New Super Mario Bros.	Nintendo	24.88
09	DS	Nintendogs	Nintendo	24.03
10	Wii	Wii Sports Resort	Nintendo	23.94
11	GameBoy	Pokemon Gold / Silver	Nintendo	23.10
12	DS	Wii Fit	Nintendo	22.70
13	DS	Mario Kart DS	Nintendo	21.51
14	Wii	New Super Mario Bros Wii	Nintendo	21.43
15	SNES	Super Mario World	Nintendo	20.61
16	DS	Brain Training	Nintendo	19.70
17	PS2	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	18.88
18	GameBoy	Super Mario Land	Nintendo	18.14
19	DS	Pokemon Diamond / Pearl	Nintendo	17.71
20	Wii	Wii Fit Plus	Nintendo	17.68

* Satış bilgileri bağımsız bir kaynak olan Video Game Chartz'dan (www.vgchartz.com) alınmıştır.

Gelmiş Geçmiş En Çok Satanlar



1

Wii Fit Plus

Artık kimse Türk insanı spor yapmayı sevmiyor diyemez.



2

Wii Play

Kumanda olmasaydı bu kadar satmazdı diyebilirsiniz ama biz o kadar emin değiliz.



3

Wii Sports Resort

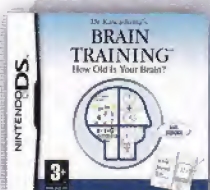
Geldi, gördü, sattı ve zirveye yerleşti. Uzun süre de zirveden inmeyecek...



1

Nintendogs

Kolay kolay hiçbir oyunun yakalayamayacağı müthiş bir satış başarısı...



2

Dr. Kawashima's Brain Training

İkincisi de birincisi kadar ilgi gören "büyükler" oyun.



3

Pokemon HeartGold /SoulSilver

Pokemon efsanesinin son halkaları...

Önümüzdeki Sayılarda Bu Listede...

GÖRÜYORUZ!

Geleceğin yükselen oyunlarını görürsünüz...

Kristal küremize bakarak önümüzdeki sayılarda bu listelerde yer alacak oyunları görüyoruz! Verdiğimiz oyunlara şöyle bir göz gezdirdiğinizde bizce siz de bizimle aynı fikirde olacaksınız.



Kirby's Epic Yarn

Bu oyun da bize dikmiş dikmeyi sevdirirse, artık ne diyelim...



Donkey Kong Country Returns
Mario'nun en büyük rakibi onu oyun dünyasında da tahttan etmeye kararlı.

- 4 **Mario Kart Wii**
Wi-Fi üzerinden en eğlenceli yarış.
- 5 **New Super Mario Bros Wii**
Çıkar çıkmaz listenin üst sıralarında.
- 6 **Wii Music**
60 enstrümanın zaferi.
- 7 **Wii Party**
Partileri sevdiğimiz kesinleşti.
- 8 **Link's Crossbow Training**
Zapper beraberinde geliyor.
- 9 **Mario & Sonic Winter Olympics**
Bütün sevdiğimiz karakterler bir arada.
- 10 **Super Mario Galaxy 2**
Gelmiş geçmiş en iyi platform oyunu.
- 11 **The Legend of Zelda: Twilight Princess**
Hala geçebilen olmadı.
- 12 **Super Mario All-Stars**
Mario sevgimiz sınır tanımıyor.
- 13 **Pro Evolution Soccer 2010**
PES 2010 hemen üst sıralara yerleşti.

- 14 **Monster Hunter Tri**
Canavar avlamanın müthiş eğlencesi.
- 15 **Disney Epic Mickey**
Mickey'nin oyun dünyasına dönüşü.
- 16 **Super Smash Bros Brawl**
Tartışmasız en iyi dövüş oyunu.
- 17 **Super Mario Galaxy**
Mutlaka tecrübe edilmeli...
- 18 **Red Steel**
Satışı yakalanamamış bir çıkış oyunu.
- 19 **Sonic Colours**
Sonic'in hızlı macerası...
- 20 **Mario Party 8**
Artan satışlarla listemizde.

Bizce...

- Listemize uzun süreden beridir bu kadar giriş olmamıştır; Wii Party, Epic Mickey, Sonic Colours ve Super Mario All-Stars.
- Mario Party 8 satışlarını sürpriz bir şekilde arttırarak listemize girdi.

- 14 **Tetris DS**
Asla ölmeyecek oyun.
- 15 **Mario vs Donkey Kong 2: MotM**
Zorlayıcı bir zeka oyunu.
- 16 **Metroid Prime Hunters**
Samus'un çok oyunculu macerası.
- 17 **Yu Gi Oh! GX Spirit Caller**
Yu-Gi-Oh'un RPG macerası.
- 18 **Drawn to Life Spongebob Edition**
Spongebob'u çizim ve maceraya çıkın.
- 19 **42 All-Time Classics**
42 salon ve kart oyunu bir arada.
- 20 **Yu Gi Oh! GX World Championship**
Wi-Fi üzerinden Yu-Gi-Oh savaşları...

Bizce...

- Pokemon serilerinin satışları devam ediyor, HeartGold ve SoulSilver yükseliyor. Ancak Pokemon Black & White çıktığında liste alt üst olacak...
- Listede tam 8 tane Pokemon oyunu var!

Son 6 Ayda En Çok Satanlar



1

Wii Sports Resort
Geldi, gördü, sattı ve zirveye yerleşti. Uzun süre de zirveden inmeyecek...



2

Wii Fit Plus
Artık kimse Türk insanı spor yapmayı sevmiyor diyemez.



3

Super Mario All-Stars
Mario'nun 25.inci yılı oyun satışlarının da zirvesinde...

4

Disney Epic Mickey
Mickey'nin oyun dünyasına dönüşü.

5

Sonic Colours
Sonic'in hızlı macerası...

6

Monster Hunter Tri
Canavar avlanmanın müthiş eğlencesi.

7

Toy Story 3
Oyuncakların hikayesi listeyi salladı.

8

Marvel Super Hero Squad
Minik kahramanların maceraları.

9

Alice in Wonderland
Filmin etkisi raflara da yansıdı.

10

Mario Kart Wii
Yılbaşı ile birlikte yeniden stoklarda.

11

New Super Mario Bros Wii
Çıkar çıkmaz listenin üst sıralarında.

12

Super Mario Galaxy 2
Gelmış geçmiş eh iyi platform oyunu.

13

Naruto Clash of Ninja Rev. 3
Naruto'nun sevildiğinin ispatı.

14

Disney Princess and the Frog
Filmin oyunu çocuklara yönelik.

15

Super Mario Galaxy
İkincisine rağmen hala satıyor.

16

Endless Ocean 2
Huzur dolmak isteyenlere.

17

Smackdown vs Raw 2010
Amerikan Güreşinin yükselişi...

18

Castlevania Judgement
Hakettiği ilgili bulan bir dövüş oyunu.

19

PES 2010
Başarılı serinin yeni versiyonu.

20

High School Musica 3: SING IT!
Mikrofon beraberinde geliyor.

Bizce...

- Mario'nun klasik 4 oyununu bir araya getiren Super Mario All-Stars bir anda zirveye oturdu.
- Super Mario Galaxy 2 ve 1 birlikte listemizdeler.

4

Toy Story 3
Oyuncakların hikayesi listeyi salladı.

5

Mario & Sonic Winter Olympic G.
Kış olimpiyatları heyecanı DS'te.

6

Pokemon Mystery Dungeon 3
Seri üçüncü oyunu ile devam ediyor.

7

Style Boutique
Moda ve kapitalizm...

8

Mario & Luigi: Bowser's I.S.
Bowser'in midesinde birşeyler oluyor...

9

Alice in Wonderland
Filmin oyunu çocuklara yönelik.

10

Disney Princess and the Frog
Filmin oyunu çocuklara yönelik.

11

Tinkerbell and the Lost Treasure
Tinkerbell'in devam macerası.

12

Disney's UP
Filmin oyunu çocuklara yönelik.

13

Pokemon Platinum
Platinum satışları birden arttı.

14

Nintendogs Dalmatians
Nintendogs hala unutulmamış...

15

Mario Slam Basketball
Mario basketbol kariyerine dönüyor.

16

Drawn to Life Spongebob Edition
Spongebob çizmekte ne var ki?

17

The Legend of Zelda: Phantom H.
DS'in en güzel oyunlarından biri.

18

Pokemon Ranger 2: Shadows of A.
Kalem ile Pokemon yakalamanın keyfi.

19

Cars: Mater National
Cars'in devam oyunu.

20

Cooking Guide
Bu akşam ne yemek yapalım?

Bizce...

- Pokémon, Zelda ve Mario DS'in vazgeçilmez üçlüsü.
- HeartGold ve SoulSilver beklendiği gibi listenin başında.
- Disney listeyi alt üst etmeye devam ediyor.



1

Pokemon HeartGold/SoulSilver
Pokemon efsanesinin son halkaları...



2

Mario vs Donkey Kong 2: March of the Minis
Zorlayıcı bir zeka oyunu.



3

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Beklenen Zelda kalitesi DS ekranlarında.



FlingSmash

Yanında siyah Wii Remote Plus gelen bu oyun listelerin yeni adayı... Sadece hediyesi nedeniyle değil, oyun da çok eğlenceli!



Inazuma Eleven

Futbol, RPG öğeleri ve animeler bir araya geldiğinde çoğu kişinin karşı koyamayacağı bir formül elde edilebilir. İşte bu oyun da tam bu formülde yaratılmış...



Mario Sports Mix

Mario ile yeniden sahalara dönmeye hazır mısınız? Ancak bu sefer daha önce hiç uğramadığımız sahalara, yani tam olarak geri dönüyor sayılmayız. Kafamız karıştı...

2010'un en iyi oyunları

Oyun dolu bir harika yılı daha geride bıraktık. Bu sayfada sizlere 2010 yılında çıkan Wii ve DS oyunlarından en iyi olanlarını sunmak istiyoruz. Mutlaka denemeniz gereken 10 Wii, 10 tane de DS oyununu seçtik. Darısı 2011'e!

2010'un en iyi DS oyunları (A-Z)





Jam with the Band



Pokémon Heart Gold & Soul Silver



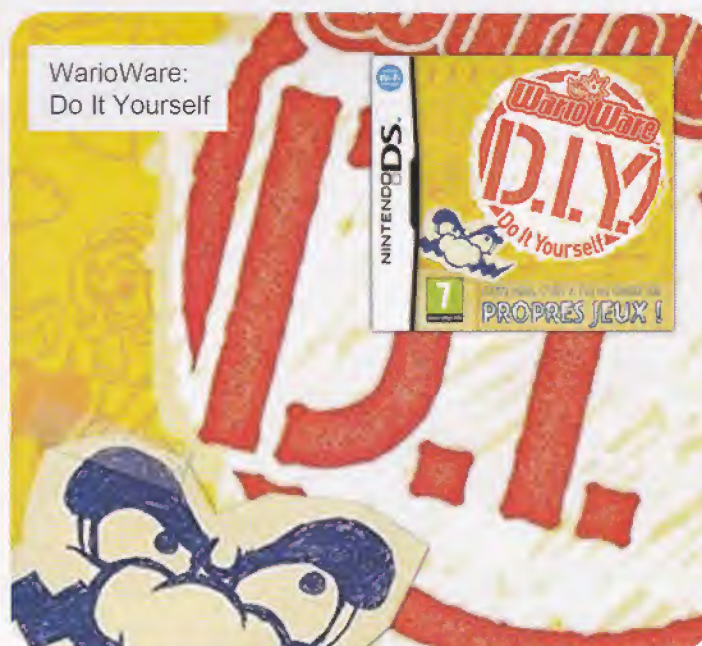
Super Scribblenauts



Picross 3D



Professor Layton and the Lost Future



WarioWare: Do It Yourself

2010'un en iyi Wii oyunları (A-Z)



Donkey Kong Country Returns



GoldenEye 007



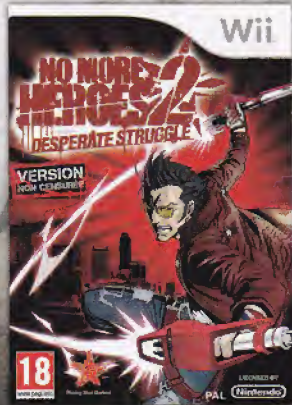
Metroid: Other M



Monster Hunter Tri 3



NBA Jam



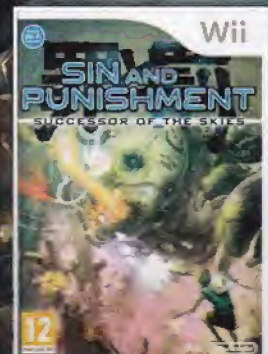
No More Heroes 2



Red Steel 2



Sin and Punishment 2



Super Mario Galaxy 2

Tatsunoko vs. Capcom





Nintendo 3DS'i Bekliyoruz...

Nintendo dünyası yeni konsolunu bekliyor!

Yeni bir konsol, özellikle Nintendo konsoluysa her zaman çok konuşulmuştur ve her oyuncuyu meraklandırmıştır. Bu yılın en çok merak edilen konsolu hiç kuşkusuz gözlüksüz 3 boyutlu görüntü gösterebilen 3DS oldu ve bu süreç hala devam ediyor. İlerleyen sayfalarda 3DS hakkında yeni açıklanan detaylı bilgilere ulaşabileceksiniz fakat en çok merak edilen konuyla başlayalım, çıkış tarihiyle! Aslında herkes bu harika cihazın Kasım veya Aralık gibi çıkmasını bekliyordu. Evet, Nintendo da planlarını 2010'un sonunda çıkacağı yönde yaptı. Ancak birkaç sebepten dolayı konsolun çıkış tarihi 2011 ilk çeyreğine ertelendi. Japonya'da 26 Şubat'ta, Avrupa ve Amerika'da ise Mart ayında çıkacak. Çeyrek yıllık gecikmenin sebepleri daha iyi bir ürün ortaya koyabilmek ve yapımcılara daha uzun bir süre vermek olarak belirtildi. Bu sayede konsol aceleyle getirilmeyecek, bazı eksiklikler giderilecek ve yapımcılara 3DS'i keşfetmesi için daha uzun bir süre verilmiş olacak.



Yeni Neler Açıklandı?

Bir önceki sayımızda ilk 3DS bilgilerini vermiştik. Ara dönemde yeni şeyler öğrendik. Örneğin 3DS'in kablosuz yetenekleri ve Game Boy oyunları için sanal konsol uygulamaları (Bunlar hakkında ileriki sayfalarda ayrı birer dosya hazırladık). Bunlar dışında bir Mii Studio uygulaması içinde yüklü olacak. 3DS'in kamerasıyla kendi Mii görüntümüzü otomatik olarak yapabileceğiz. Üstelik tek bir çeşit değil, bize benzeyen pek çok Mii gösterilecek ve biz hangisini beğenirsek onu seçeceğiz.



Oyun Oynarken İnternet'te Sörf Yap!
Cihazın en önemli özelliklerinden biri multi-

tasking yani aynı anda birden fazla uygulamaya bakabilecek olmamız. Örneğin bir oyun oynarken oyunu durdurup internet tarayıcısını açabileceğiz, işimiz bitince oyuna kaldığımız yerden devam edeceğiz. Bu harika bir özellik ve Nintendo el konsolu tarihi açısından bir ilk. Oyunda takılıp internetten ipucu almak isteyen ve bilgisayarına erişemeyenler için daha iyi bir fikir olamazdı herhalde.



3DS'in Şarj Beşiği

Yeni gösterilen donanımsal yeniliklerden biri 3DS'in hemen altındaki şarj yuvası (şarj yatağı, masası, beşiği, siz ne dersiniz). Bu ayaklar sayesinde şarj sorunu biraz da olsa ortadan kalkacak. Bu olayın daha hızlı download ve upload seçenekleri sunacağı gibi bir söylenti dolaşıyor. Bakalım başka hangi yararlar sağlayacak?

Augmented Reality Oyunları 3DS'te Yüklü

Augmented Reality bir çeşit oyun türü. 3DS'in kamerasını kullanarak oynayabileceğimiz, cisimler sanki gerçekten önümüzdeymiş hissi uyandıran oyunlar. 3DS kutusu içinde 6 tane kart çıkacak. Biz bu kartlardan birini alıp masamızın üstüne koyacağız. AR Games kısmını açıp 3DS kamerasını kartın yakınına tutacağız. İçinden bir çeşit canavar çıkacak (çıkan şey oyuna göre değişir). Biz de tuşlarla gerçekten masamızın üstündeymiş gibi duran bu canavarı öldürmeye çalışacağız. Nintendo bu olayın casual (tesadüfi ve gündelik oyuncu) kitleyi çekeceğini düşünüyor.



Kısa Kısa...

DSi sahipleri de düşünüldü. DSiWare'inize indirdiğiniz bütün oyunlar 3DS'e aktarılabilir. Çok mükemmel diyeceğimiz DSiWare oyunlarının sayısı 20'yi geçerse de buna kesinlikle değer. Cihaz içinde bir 3DS ses & müzik bölümü ve not defteri uygulaması gibi kanallar bulunacak. 10,2 cm'ye kadar uzayabilen bir Stylus'u olacak.

Fiyattan Haber Veril

3DS'in sadece Japonya fiyatı açıklandı. 25,000 Japon Yeni'ne (299 dolar) 26 Şubat'ta piyasada olacak. Avrupa ve Amerika'da Mart ayında çıkacağını belirtmiştik ancak fiyat konusunda hiçbir şey açıklanmadı. Çok beklenen bir durum şu olacaktır; fiyatı DS veya DSi fiyatından yüksek olacak. Ancak 300 Euro gibi de uçuk rakamlar beklemeyin. Türkiye fiyatı konusunda da hiçbir detay yok.

3DS Reklamları Dünyaya Açılacak

Nintendo'yu şimdi zor bir dönem bekliyor, 3DS reklam ve tanıtım süreci. Sürekli söylendiği gibi, cihazın 3D görüntü yeteneği ancak cihaz bizzat kişi tarafından görüldüğünde anlaşılıyor. Bu da iki boyutlu ekranlarda reklam yapmayı zorlaştırıyor. Nintendo bu sebepten dolayı 3DS'i bir dünya turuna çıkarmayı düşünüyor. Bu 3DS etkinlikleri Ocak ayının 8, 9 ve 10'uncu günlerinde Japonya'da başlayacak. Aynı dönemlerde 3DS'in dünyaya açılma durumu söz konusu. Bu etkinliklerde oyuncular pek çok 3DS'i deneme fırsatı bulacak, ilk oyunların deneme sürümlerini oynayabilecek. Öte yandan dergiler, televizyonlar, internet siteleri, reklam panoları, gökdelen reklamları gelişmiş ülkelerde 3DS'i tanıtacak. Bu döneme biraz da olsa tanık olacağımız için çok heyecanlıyız. Eminim siz de heyecanlanmaya başlamışsınızdır!



Devam ediyor; Yeni duyurulan
3DS oyunları, GameBoy
oyunları 3DS'e geliyor ve
3DS'in kablosuz özellikleri...





Yeni duyurulan 3DS oyunları

Resident Evil: The Mercenaries – 3DS'e Bir Değil, İki Resident Evil Birden!



Capcom'un en önemli oyunlarından biri Resident Evil, yepyeni oyunuyla 3DS'te kendini gösterecektir. Geçtiğimiz sayıda tanıttığımız oyun Resident Evil Revelations, yepyeni bir oyun olacaktır. Ancak Capcom boş durmadı ve 3DS'e bir Resident Evil oyunu daha hazırlayacağını açıkladı. Resident Evil 4 ve 5'i oynayanlar oradaki mercenaries modunu bilirler. İşte RE: The Mercenaries onların güzel bir derlemesi ve genişletmesi olacak. RE4 ve RE5 modundaki bütün karakterler yer alacak, Leon, Ada, Krauser, Hunk, Wesker, Chris, Jill ve Sheva gibi. RE5'ten sekiz, RE4'ten dört bölüm bu oyunda yer alacak. Bu oyuna özel yeni (gizli) karakterler de bulunacak. Ayrıca yeni oyun modları ve karakterler için de alternatif giysiler bulunacak. RE4'ün bölümlerini de RE5 grafikleri tarzında oynayacağız. Resident Evil Revelations'a 3DS'te doyamayanlar bir de bu oyunu deneyecekler. Süpersin Capcom!

Professor Layton vs. Ace Attorney – Doğru Okudunuz



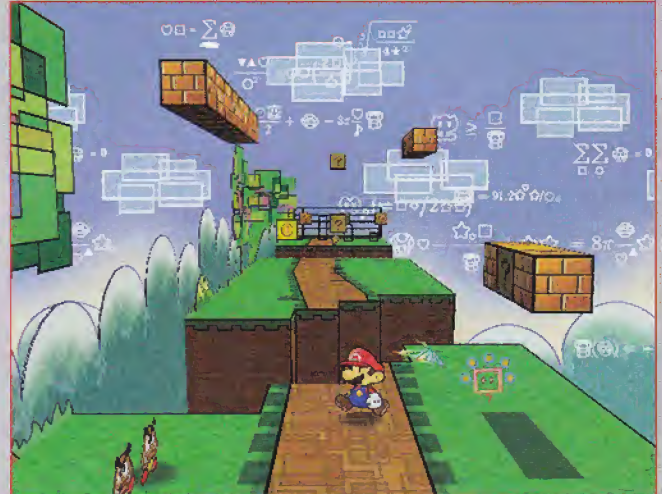
Level-5'in ilk etapta 3DS'e sadece Professor Layton getireceğini öğrenmiştik. Ancak sonra kendi düzenledikleri konferansta ne kadar yanlış olduğunu ve en fazla 3DS'e yoğunlaştıklarını anladık. 3DS'e özel oyunları Time Travelers, saf yaşam RPG'leri Fantasy Life ve son bir iki aydır çok konuşulan duyuruları Professor Layton vs. Ace Attorney! Evet DS'in fenomen olmuş iki büyük oyunu bir oyunda buluşacak. Yapımcılar da bu oyunda buluşuyor ve hünelerlerini sergiliyor. İki serinin de temalarını içinde barındıracak. Bulmacalar ve gizemler havada uçacak. Capcom ve Level-5'i bir arada görmekten çok mutluyuz.

Mega Man Legends 3 – Hayranlar Tarafından, Hayranlar İçin



Bir PlayStation klasiği olan Mega Man Legends serisi üçüncü oyunuyla 3DS'e transfer oldu. Üstelik daha önce hiç denenmemiş bir şekilde. Yapım aşaması başlar başlamaz Capcom bu oyunun geliştirilmesini hayranlarla birlikte yapacağını açıkladı. Şöyle ki, resmi siteden her türlü fikir ve öneri için bir adres verildi. Bu hem Japonya hem de Batı ülkeleri için yapıldı. İlk etapta baş karakterin oy çokluğuyla belirlenmesi istendi. Binlerce oyuncunun katılımıyla gerçekleşen ankette baş bayan karakter belirlendi. Yapım aşamasının %10 civarında olduğunu ve bu oyunun geç tamamlanacağını düşünüyoruz.

Super Mario Hem 2D Hem 3D Maceralarıyla 3DS'te Olacak!



Super Mario'nun yaratıcısı Shigeru Miyamoto platform türündeki Super Mario Bros oyunlarının 3DS'te nasıl olacağı konusunda açıklama yaptı. Buna göre Miyamoto ve ekibi 3DS için hem 2 boyutlu hem 3 boyutlu oyunlar yapacak. Yani hem New Super Mario Bros 3DS hem Super Mario Galaxy 3D için umutlarımızı yüksek tutabiliriz. Veya bambaşka bir fikir için! Sizin tahminleriniz hangi yönde?

Game Boy 3DS'te!

Game Boy oyunları nihayet 3DS'te, hem de 3D!



Nintendo Wii'de bulunan Virtual Console (sanal konsol) sistemi sayesinde eski klasikleri Wii'lerimize hemen indiriyor ve oynuyorduk. Çünkü eski oyunları günümüzde orijinal olarak bulmak çok zor. Hatırlayalım, Wii'den hangi konsolların kütüphanesine ulaşabiliyorduk? NES, SNES, Nintendo 64, Commodore 64 ve bazı Arcade sürümleri. Müthiş! Peki eksik olan bir seriyi fark etmediniz mi? Evet, tabii ki Game Boy! Wii'de böyle bir sistem varken herkes Nintendo'dan aynı sistemi DS'e de getirmesini istedi. DS'deki Online indirme özelliği umutları yükseltti. Pek çok önemli fuar ve konferans öncesi yapılan tahminler bu yöneydi. Nintendo Virtual Console'u DS'e getirmeli! Ancak Nintendo bekledi, bekledi ve bombayı 3DS'e sakladı, patlattı. Üstelik 3D görüntü şokuyla. Duyuruya göre Game Boy serisinin klasikleri 3DS'ten indirilebilir olacak. İndirilen oyun istenirse 3D görseller sunabilecek. İlk etapta 3DS'in sanal konsolu için iki oyun duyuruldu. Bunlardan biri Super Mario Land, biri The Legend of Zelda: Link's Awakening. İkisi de Game Boy Color'ın hit oyunlarından. Tahminimize göre karakter ve etraftaki cisimler önde, arka alanlar ise arkada gibi gösterilecek ve 3D görüntü bu şekilde oluşturulacak. 3DS'te olmasının avantajlarından biri de, oyunu istersek üst istersek alt ekranda oynayabileceğiz (3D özelliği üst ekrana özel kalacak şekilde).

Herkesin merak ettiği bir diğer konu ise bu özelliğin sadece Game Boy ile sınırlı kalıp kalmayacağı. Game Boy Advance adına hiçbir şey söylenmedi ancak Nintendo'yu bilirsiniz. Her şeyi bir kerede açıklamaz. Wii'deki sanal konsol uygulamasına katılan bazı konsolları da çok sonradan (yıllar sonra) öğrenmiştik. Her şey yolunda giderse ilk etapta Game Boy ve Game Boy Color klasikleriyle eğleneceğiz. Daha sonradan Game Boy Advance oyunları duyurulabilir.

Peki sadece el konsolları mı olacak? NES, SNES gibi klasikleri 3DS'te oynayabilecek miyiz? Nintendo E3 2010'da bazı 3DS'lere bir demo koymuştu. Bu demoda NES ve SNES klasikleri 3DS'te üç boyutlu olarak gösterilmişti. Bu, Nintendo NES ve SNES'i de kesinlikle düşünüyor demektir. NES ve SNES için kesin konuşmıyoruz, bu sizin de tahmininize kalmış bir şey.

Ücretlendirme de 500, 800, 1000 (en fazla 1200) şeklinde olacak diye tahmin ediyoruz. Yani tıpkı DSi ve Wii'deki gibi. Nintendo bu olayı DS'te harcamayıp 3DS'e sakladı ve 3D süsüyle de harika bir seçim yaptı, tüm nostalji severleri sevindirdi. Şimdiyse bize sadece biraz bekleyip bunun tadını çıkarmak kalıyor!



3DS'in kablosuz yetenekleri:

StreetPass, SpotPass ve 3DS Shop

Nintendo 3DS'in kablosuz yetenekleri de DS'e oranla geliştirildi. Önemli yenilikler getirildi. 3DS her zaman, her yerde bağlı kalan bir konsol olacak. Her an tüm dünyadan veri toplayabildiği gibi, bir 3DS sahibinin yanından geçtiğinizde bile o kişinin bilgilerine ulaşabilecek. Şimdi bu özellikleri biraz açalım.

3DS'i kapattığınızda cihaz internete bağlı kalmaya devam edecek. Uyku modunda gibi, internetten yeni bilgiler indirecek. Bazı uygulamalar sayesinde sabah kalkıp 3DS'i açtığınızda günün yeni gazetesine ve bazı dergilerin yeni sayısına anında ulaşabileceksiniz. Oyun açısından düşünürsek, bazı oyunların indirilebilir içeriği sizden habersiz yüklenebilecek. Örneğin bir baktınız Dragon Quest'te yeni bir görev sizi bekliyor. İnternet sağ olsun diyerek göreve dalacaksınız. Biz bunu DS'te kendi kontrolümüz altında yapabiliyorduk. 3DS'te ise işler tamamen otomatik bir hal aldı. Nintendo bu olayı korsanı önlemek için de yaptı. Eğer cihazınızı internete bağlarsanız kullandığınız illegal kartlar iptal olacaktır. Buraya kadar anlatılanlar Avrupa için SpotPass adıyla tescillendi.

StreetPass özelliği de çok ilimizi çekti. Bunu iyi anlayabilmemiz için en çok Super Street Fighter IV 3D Edition'daki olay gösterildi. Diyelim siz oyunda 15 dövüş yaptınız, ilerlediniz, yenildiniz, vb... 3DS bu bilgilerinizi kaydediyor ve siz evden dışarı çıktığınızda etrafta 3DS olup olmadığını sürekli kontrol ediyor. Eğer varsa bu iki 3DS kendi arasında sanal (gizli) bir dövüş yapıyor. Güçlü olan yeniyor. Siz bunu daha sonra (eve dönüp) 3DS'i açtığınızda (ilgili yerden) öğreniyorsunuz. Güçlü olan muhtemelen oyundaki ilerlemenize göre belirleniyor. Siz karşılaştığınız kişinin adını görebiliyor, hatta Mii'sine bile bakabiliyorsunuz. Bu sayede ayrıca oyun içinde yeni şeyler açabileceksiniz. StreetPass, Metal Gear Solid'in yapımcısı Hideo Kojima'nın da ilgisini çekti. Bunu 3DS'e yeni çıkacak MGS oyununda kullanmayı düşünüyor. Eminim daha pek çok yapımcı da şimdiden fikir üretme sürecindedir.

3DS'in indirilebilir içeriği ise "3DS Shop" adı altında toplandı. Bir nevi 3DSWare diyebiliriz. İlk bilgilere göre buradan 3DS'e özel oyunlar, Game Boy gibi klasiklerin 3D versiyonları, DSiWare serisinden oyunlar ve çeşitli uygulamalar indirilecek. DS'te olmayan özelliklerden biri de yorum bölümü. Kullanıcılar kendi indirdikleri uygulama ve oyunlar hakkında yorum yapabilecek, puan verebilecek. Biz de bunları okuyabileceğiz. Acaba 3D filmler de buradan indirilebilir mi? Görmemize çok az kaldı.

Merak edilen bir diğer nokta da internet (web) tarayıcı. Tarayıcının yine Opera Browser olup olmayacağını bilmiyoruz fakat Nintendo'nun yayımladığı tanıtım videosunda gösterilen tarayıcı Opera'ya çok benziyordu. DSi'dakinden daha hızlı, daha kullanışlı bir tarayıcı olacak. Youtube'a girebilecek miyiz onu bilmiyoruz

fakat bazı tahminler Flash videoların 3DS'te desteklenmeyeceği yönünde. Uyum sorunu, pil ömründen aşırı yemesi, sayfayı yavaşlatması ve Adobe'nin stabil çalışmaması gibi sorunlar umutlarımızı azaltıyor. Yine de farklı yöntemlerle internetten video izlenebilir. Bunu da zamanla göreceğiz.

3DS'in kablosuz yetenekleri hakkında şimdilik söyleyebileceklerimiz bunlar. Mart ayında 3DS çıktığında her şeyi daha iyi anlayacağız. Ancak şu gerçek, Nintendo bu konsolla DS'teki gibi 6-7 yıl idare etmek istiyorsa günümüz internet neslinde güçlü kablosuz yetenekleri olan bir alet üretmeli. Üretiyor da





Dünden Bugüne Kirby

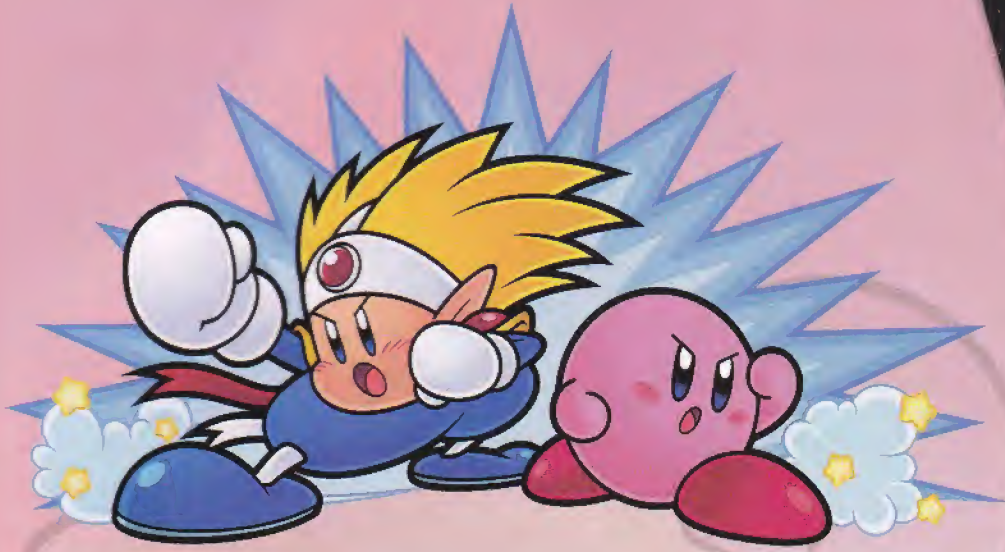


Nintendo Gameboy'un artan popülaritesinin devamının sağlanması konsola özel yeni oyunlar yapmakla mümkündü. HAL Laboratory ekibinden Masahiro Sakurai yeni oyun tasarlamak için kolları sıvamıştı. Yapacağı oyunun herkes tarafından bitirilebilmesi Sakurai'nin asıl amacıydı. Herkes tarafından bitirilebilecek, ama tecrübeli oyuncular da kendisine bağlayabilecek bir oyun tasarlayıp oyuna prototip bir ana karakter koydu. Popopo adını verdiği karakterin oyunda kalmasına kesin karar verdikten sonra karakterin adı değişip Kirby oldu ve Nintendo bir seri daha kazanmış oldu. Sakurai, Kirby'nin adının nasıl verildiğini unuttuğunu söylüyor ancak iki teori var. Pembe maskotumuz adını Kirby marka elektrikli süpürgelerden veya Nintendo'nun Universal Stüdyoları ile olan davasını kazanan avukat John J. Kirby, Jr.'dan almış olabilir.

Kirby 8 inç boyunda, bulduğu her şeyi yiyebildiği halde taşınabilecek kadar hafif, Pop

Star gezegeninde, Dream Land'de yaşayan, yeri geldiğinde uyukucu, yeri geldiğinde oyuncu, kendi halinde bir karakter. Domates yemeği ve kötü sonuçlar doğurabilse de şarkı söylemeyi seviyor. Şirin görüntüsüne aldanmayın, Kirby koca bir galaksiyi kurtarabilecek kadar yetenekli.



**Kirby Super Star
SNES, 1996**

"Sekiz oyun bir kutuda" sloganıyla temel Kirby oynanışını çeşitli farklı senaryolara ayırmış sekiz ayrı oyunun toplamı olarak piyasaya çıktı. İlk Kirby oyununun yeniden yapımını da içeriyordu, diğer oyunlar da uzunluk olarak ona yakındı. 2008 yılında Kirby Super Star Ultra adında yeniden yapıldı ve Meta Knight ile oynama fırsatını da veren dört yeni oyun eklendi.

Kirby yuttuğu düşmanlarının özelliklerini kopyalamak yerine isterse yanına yardımcı olarak alabiliyordu. Oyun iki kişiyle oynandığında bir oyuncu Kirby, ikincisi yardımcı oluyordu.

**Kirby's Dream Land
Gameboy, 1992**

Serinin başladığı oyundur. Dream Land'de mutlu mesut yaşayan halkın yiyecek stoğunun tamamının günün birinde Dedede ve yandaşları tarafından çalınmasıyla Kirby'nin Dedede Dağı'na çıkıp kötü hırslı savaşıyor ve bütün yiyecekleri geri alma çabasını konu alır. Oyun beş bölümden oluştuğu için kullanıcının çabuk sıkılmaması amacıyla farklı modlar bulunuyor. Bunlar:

- Açılış ekranında B+şağı+select tuşlarına basılırsa Kirby'nin kaç can taşıyabileceğini ve kaç vuruşta bir can kaybedeceğini ayarlayabileceğiniz bir mod açılır.
- Açılış ekranında yukarı+select+B tuşlarına basılırsa oyunu zor modda oynayabilirsiniz.
- Kirby Gameboy oyunu olduğundan karakterin gerçek rengi belli olmuyordu. Sakurai pembe Kirby isterken, Miyamoto sarı Kirby istemiştir. İlk oyunun Amerikan kapağında Kirby beyaz iken, Japon kapağında pembeydi. Amerikan kapakları serinin ilerleyen oyunlarında düzeltilti. Sakurai'nin istediği oldu fakat Kirby'nin bulunduğu pek çok oyunda Kirby'yi kontrol eden ikinci oyuncunun rengi sarıydı.

**Kirby's Adventure
NES, 1993**

Sabah uyandığında rüya görmediğini fark eden Kirby, rüya göremeyenin sadece kendisi değil bütün Dream Land olduğunu öğrendiğinde rüyaların kaynağına gider. Gittiğinde kaynağa gücünü veren değneğin Dedede tarafından alınıp yedi parçaya bölündüğünü, her parçanın Dedede'nin adamlarında olduğunu öğrenir. Kirby hiç vakit kaybetmeden rüyaları geri getirme umuduyla değneğin parçalarını toplamak için yola koyulur.

- Kirby'ye yuttuğu düşmanların yeteneklerini alabilme özelliği ilk defa bu oyunda verilmiştir.
- 2002 yılında GBA için Nightmare in Dream Land adıyla yeniden yapıldı, oyun Avrupa'ya gelmedi.

**Kirby's Dream Land 2
Gameboy, 1995**

Gökkuşağı adalarını birbirine bağlayan gökkuşakları, her şeyi ele geçirip yönetimi altına almak isteyen Dark Matter tarafından çalınır. Dark Matter bununla da yetinmez, Dedede'nin bedenini kontrol altına alır, Dream Land'i kurtarıp gökkuşaklarını onarmak Kirby ve hayvan dostlarına kalmıştır.

- Farklı hayvan yardımcılarıyla yeni oynanış yöntemleri eklenmiştir
- Oyunun gerçek sonunu görmek istiyorsanız her adadaki gökkuşağı damlasını bulmak zorundasınız.





Kirby's Dream Land 3 Sanal Konsol, 2009

Kirby ve Gooney balığa çıkarlar. Güzel, güneşli bir günü eğlenerek geçirirken gökyüzü kararır. Tekrar gelen Dark Matter Pop Star gezegenine girer. Dark Matter ile etkileşime giren herkes onun etkisi altında kalmaya başlar. Dedede dahil. Pop Star yavaşça ele geçirilirken Kirby'nin hayvan arkadaşlarından baykuş Coo gelip Kirby ve Gooney'i uyarır. Kirby hayvanlarla beraber Pop Star'ı tekrar kurtarmak zorundadır. Bu seferki oyunumuz geçen seneye kadar Avrupa yüzü görmedi. 1997'de önce Amerika'da, sonra 98 yılında Japonya'da SNES'e çıktı.



Kirby 64: The Crystal Shards Nintendo 64, 2001

Perilerin yaşadığı Ripple Star gezegeni güçlü bir kristalin de korunduğu yerdir. Dark Matter, Ripple Star gezegenine saldırır. Kristalin güvenliği konusunda endişeli olan peri kraliçe, küçük peri Ribbon'a kristali yanına alıp kaçmasını söyler. Ribbon kristalle kaçarken saldırıya uğrar. Kristal parçalanarak her yere dağılır, Ribbon Pop Star'a düşer. Ribbon, Kirby'nin yardımını alarak kristal parçalarının peşine düşer ve böylece pembe dostumuza Dedede'nin bile yardım edeceği bir macera başlar.

- 👉 Kirby'nin üçüncü boyuta geçtiği ilk maceradır.
- 👉 Farklı güçleri birleştirerek yeni saldırılar yapabilmek mümkün.



Kirby and the Amazing Mirror Nintendo Game Boy Advance, 2004

Dream Land ve Mirror World birbirinden altın bir aynayla ayrılmış paralel iki dünyadır. Dark Mind, paralel dünyaya saldırarak dengeyi bozar. Olayın farkına varan Meta Knight felaketi kendi dünyalarına gelmesini önlemek isteyecek olayı araştırmaya başlar. Aynı zamanda, Meta Knight'in yansıması Dark Meta Knight Dream Land'e gelip Kirby'ye saldırır. Saldırı sonucu Kirby dörde bölünür. Düşmanın peşinden koşan dört Kirby Mirror World'e kadar gider. Orada iki Meta Knight'in duellosunu izleyen kahramanlarımız Dark Meta Knight'in galip gelip Meta Knight'i bir aynaya hapsedip aynayı parçaladığını görürler. Dört karakter aynaların parçalarını bulup Meta Knight'i kurtarmak için yola çıkar.

- 👉 Oyun her oyuncunun bir Kirby'yi kontrol altına almasıyla dört kişilik oynanabilir.
- 👉 Oyun Lineer değil, bölümler istenilen sırada bitirilebilir.



Kirby: Power Paintbrush Nintendo DS, 2005

Kötü cadı Drawcia, Dream Land'i tabloya dönüştürür. Cadıya karşı koymak isteyen Kirby ise top şeklini almıştır. Kirby, Cadıya dokunamaz, cadı kaçır. Cadının sihirli fırçasını bulan Kirby, fırçanın yardımıyla kendisini ve yaşadığı yeri normale döndürmek için cadıyı yenmek zorundadır. DS'in dokunmatik ekranının avantajını kullanmak üzere yapılmıştır.



Kirby: Mouse Attack Nintendo DS, 2007

Kirby, elindeki lezzetli mi lezzetli çilekli pastasını yemek ister, ancak tam ısırıcakken pasta birden kaybolur. Pastasını kimin çaldığını düşünen Kirby'nin aklına eskiden yaptığı şeyler yüzünden aç gözlü Dedede gelir. Şüphesinin doğruluğunu kontrole gider, ama pastası onda değildir. Pastayı hırsız fareler çalmıştır. Farelerin peşine düşen kahramanımız işlerin çok karışacağı bir maceraya dalar.





NİCE 25 SENELERE SÜPER MARIO!

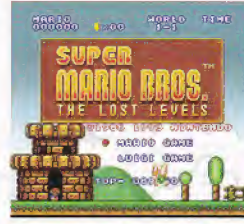
Nice 25 senelere Süper Mario!

Yedi kişinin elinden hepimizin hayatına etki eden bir şahseser çıktı. Milyonları televizyon başına kilitleyen, ünü dönemin bütün karakterlerini aşmış bir karakteri de yayarak. İşçi tulumlu, bıyıklı, biraz da göbekli kahraman Mario, ilk maceralarından sonra esas bombasını Super Mario Bros. ile NES konsolunda patlatmıştı. Öyle ki, Wii Sports tarafından geçilmeden önce dünya çapında en çok eve girmiş oyun SMB idi. Nintendo, başyapıtlarından birinin çeyrek asrı doldurmasını internette çeşitli yarışmalar, Mario hakkında videolar ve ilginç içerikle kutluyor, aynı zamanda birbirinden güzel iki ayrı konsolla seri fanatiklerine hitap ediyor. Biz de bilindik şeyleri daha fazla anlatmak yerine, serinin fanatikleri dışındaki oyuncuların az bildiği bazı konulara değinelim.





Super Mario Bros kullanma kılavuzuna göre oyunun hikâyesi şöyle; "Koopaların lideri Kral Bowser Koopa günün birinde Mantar Krallığı'nı işgal ederek krallığın sakinlerine büyü yapıp onları bloklara, otlara ve çeşitli cisimlere çevirir. Büyüyü sadece Prenses Toadstool bozabilir. Bunu bilen Bowser prensesi esir alır. Neyse ki kahraman Mario ve kardeşi Luigi krallığın imdadına yetişerek prensesi kurtarmak için yola çıkar". Bir dakika, krallıkta yaşayanlar bloklara döndüyse o zaman bizim oyun boyunca zevk olsun diye kırıp parçaladığımız tuğlalar... En iyisi bu bilgi bize hiç verilmemiş gibi davranalım.



Japonların çoğu oyun için "Batılılar bunu sevmeyiz/ oynamaz/ beceremez" diye düşünüp oyunlarını sadece kendi vatanlarında tuttuklarını biliyoruz. Bunlardan biri de Super Mario Bros. 2 oyunuydu. Çok zor olduğundan "batılılar oynayamaz" kanısına varıldı ve onun yerine "Doki Doki Panic" isimli oyun Mario ve arkadaşlarını içerecek şekilde elden geçirildi, Super Mario Bros. 2 adı altında dünyanın geri kalan kısmına çıktı. Japonlar bu oyunu "Super Mario USA" diye bilirken, biz gerçek Mario 2'yi "Super Mario Bros.: The Lost Levels" adıyla biliyoruz.



Game Over !

128 veya daha fazla almayı başırırsanız, data fazlalığından oyun sizi negatif sayıda hakka sahip olarak görüyor ve 1 hak kaybettiğinizde doğrudan "Game Over" ekranına yönlendiriliyorsunuz.



3-4 bölümündeki sahte Bowser'ı ateş toplarıyla yendiğinizde aslında Buzzy Beetle olduğunu göreceksiniz, iyi ama, hani onlar ateşle yeniliyordu?



Bu seferki biraz bilindik. Eğer hala dikkat etmeyeniniz varsa, bulutlarla çalılar karşılaştırın, bakalım aralarında kaç fark bulabileceksiniz.



Duvardan duvara zıplama aslında bu oyunda da vardı. Her bloğun en üst pikseli oyun tarafından zemin olarak kabul ediliyor. Eğer o pikseli tutturursanız, duvardan zıplamayı başarabiliyorsunuz. Teknik açıdan bakarsak, aslında bu durum bir oyun hatası.



Oyunda çift zıplama yapmak mümkün. Düşüğünüzde mantar alacak şekilde zıplayışınızı ayarlayın, Mario büyürken zıplama tuşuna basılı tutun, Super Mario olduktan sonra ikinci defa zıplayacaksınız.



Mario'ya kendi oyunları dışında World of Warcraft, Call of Duty: MW2, SMT: Persona 4, Mirror's Edge gibi onlarca oyunda doğrudan gönderme bulunuyor.



İçinden birden fazla altın çıkan bloklar aslında oyunda olmayacaktı. Oyunun yapım esnasında bloklardan birinde hata sonucu birden fazla altın çıktığını gördükten sonra yapımcılar oyunda böyle blokların da olması gerektiğine karar verdi.



Kendi ekranınızı yaratmak için;
<http://wigflip.com/thankyoumario>





NİCE 25 SENELERE SÜPER MARIO!

Güncel Mario oyunları

Mario bugüne kadar sayamayacağımız kadar çok oyunda yer aldı. Ancak eğer oyunlarınızı açık artırma sitelerinden, bit pazarlarından ya da ikinci el dükkanlarından almıyorsanız şu an Mario tecrübesini yaşamak için bulabileceğiniz oyunların sayısı sınırlı. Ama üzülmeyin! Çünkü bunlar en güncel ve en güzel Mario oyunları tecrübelerini de içeriyor aynı zamanda.



Mario Kart DS

Mario Kart efsanesini bu oyun başlatmadı ancak el konsollarındaki en son halkasını bu oyun oluşturdu. Şimdi ne diyeceğinizi biliyoruz, çok yakında 3DS çıkacak ve hatta Mario Kart 3DS de belki bu sene bir ara çıkacak. Ancak neden önceden bu oyunu edinip hazırlık yapmayasınız ki?

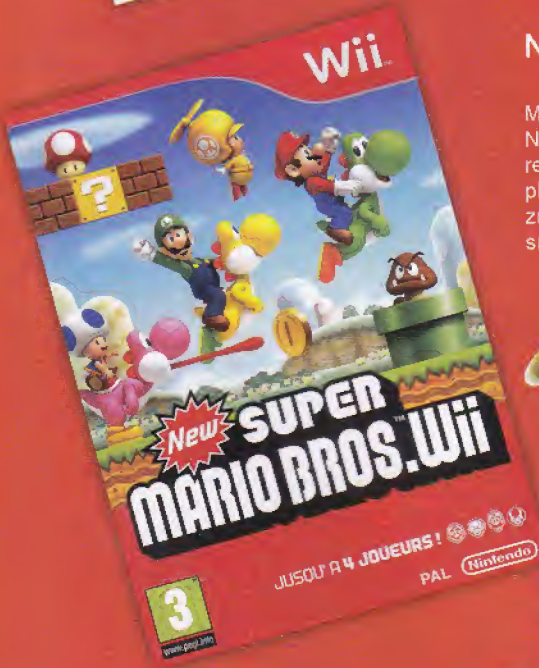
Mario Kart Wii

Dünya tarihinde hiçbir yarış oyunu bu kadar çok sevilmedi ve bu kadar çok online oynanmadı. İçinden çıkan direksiyon da cabası...



New Super Mario Bros Wii

Mario dünyasında çok oyunculu oyunu başlatan New Super Mario Bros Wii 4 kişiye kadar ezeli rekabeti gündemimize taşıdı. Artık birbirimizi platformlardan itmek, kim kimin kafasında zıplayacak tartışmaları Mario oyunlarının sıradan konuları haline geldi...



New Super Mario Bros DS

Tüm DS'lerin gözbebeği, Mario 25.yılı şerefine özel kırmızı DSi ile birlikte gelen, uzunluğu, zorluğu ve çılgın bölümleri ile aylarca yanımızdan ayıramadığımız, ekran boyu Mario olduğumuzda yuppili diyerek ortalığı yıkıp döktüğümüz o müthiş oyun...



Wii

SUPER MARIO GALAXY

SUPER MARIO GALAXY 2

Mario Party 8

Sadece Mario'nun değil, bütün Mario karakterlerinin bir arada cirit attığı bu parti oyunu onlarca mini oyun ile partilerinizin vazgeçilmezi olabilir. Toplayın ailenizi ya da arkadaşlarınızı ve başlayın oyuna...

Wii

MARIO PARTY 8

NINTENDO DS

MARIO PARTY DS

Mario Party DS

Mario'nun partisini isterseniz yanınızda da gezdirebilirsiniz. Ancak bu oyunun Wii versiyonuna göre oldukça zor ve zaman alıcı olduğunu belirtelim. Uzun yolculuklar için bire bir...

Super Mario Galaxy 1 ve 2

Bir değil tam iki uzay macerası. Üstelik de ikisini de yaşamadan Mario tecrübeniz tamamlanmış sayılmaz. Aldığı inceleme puanlarına göre gelmiş geçmiş en iyi oyun ünvanını taşıyan Super Mario Galaxy 2, platform janrını da yeniden tanımladı. Çılgın üç boyutlu evrenlerde yaşadığınız maceraları uzun süre unutamayacaksınız.



Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

"İçten" bir hikayeye ne dersiniz? Bu çılgın ve komik macera / RPG karışımı oyun aslında Mario & Luigi'nin RPG serisinin son halkası. Bulması biraz zor da olsa eğer Mario & Luigi: Superstar Saga'yı da bulursanız onu da edinmenizi tavsiye ederiz.

NINTENDO DS

MARIO & LUIGI BOWSER'S INSIDE STORY

3





NES

Yıldönümü





Çağ çok çabuk değişiyor. Hem de sandığınızdan çok da hızlı. Yetmişli yıllarda bir gün düşünelim. İnsanlar renkli televizyonun keyfini sonuna kadar çıkarıyor. Artık herkes evde sinemalarda seyrettikleri güzel filmleri evde tamamen renkli olarak seyredebileceklerdi. Ne büyük icat, ne büyük gelişme! İnsanlar ilk duydukları zaman inanmamışlardı. Renkli TV'den daha iyi başka ne gelebilirdi ki? Mesela evlerimizde kendi arcade makinelerimiz?

Nintendo 1899 yılından beri sıradan bir oyuncak üreten bir firma olmadı. Öyle bez bebekler, oyuncak arabalar Nintendo'nun işi değildi. Nintendo'nun işi kimsenin yapamadığını yapmak, herkesin, ama herkesin beğenisini toplamak. 1966'da Ultra Hand denilen bambaşka bir icadı çıkardı, yaylı bir el. Tanıdık gelen bir konsept ama kimse o güne kadar böyle bir şeyi playsaya sunmamıştı. Milyonlar sattı. 1967'de evinizde otomatik beyzbol oynayacağınız bir sistem geliştirdi. İlk olarak. Yine milyonlar sattı. 1973'de tabanca ile televiz-

yondaki görüntüleri vurabildiğiniz bir oyun geldi. Tabii ki ilgi odağı oldu. 1981'de Donkey Kong adlı arcade oyunu çıktı. Tek kelime: Efsane. Daha güzel ne yapabiliirdi Nintendo? O yıllara kadar son derece pahalı ve karmaşık olan TV konsol oyunlarına kendi anlayışını getirmek. Nintendo bir daha efsane yazmaya başlıyordu ve buna Famicom adını verdi.

Atari 2600, ColecoVision, IntelliVision artık yaşanmaya başlamış, son derece ilkel grafikli ve oldukça basit olan oyunları olan antik video oyun sistemleriydi. Oyuncular bu aletlerden çok çabuk sıkılmışlardı, zaten onlar oyuncuyu sararak oynaması amacıyla üretilmemişti. Oyuncuların asıl istediği o arcade makinelerindeki harika oyunları evlerinde oynamaktı. Bunu yapacak makine onlara Japonya'dan geldi. Nintendo'nun Japonya'da gök gürültüleri değil fırtınalar yaratan mucizevi makinesi Famicom, daha basit bir isimle, Nintendo Entertainment System olarak Amerika ve Avrupa'da çıktı. Nasıl mı bomba etkisi yarattı? Bunu kelimelerle anlatmak çok zor. Ama belki oyunlar anlatabilir. Sistem Amerika'da Ekim 1985'te çıktığında yanında neredeyse Japonya'da son iki yılda çıkmış tüm Nintendo yapımı oyunlarla çıktı. Oyunlar ki insanın beynini nasıl uçurmasın. Sistemin paket edildiği "Super Mario Bros" (anlatılması gereksiz herhalde, duymamış birini bulmak çok zor) dünyada ilk defa yaratılmış bir bölüm boyunca "ilerleyebildiğiniz" oyun olma onuruna sahipti. Mağazada bir kere deneyen oyuncuların içinde koca kutu NES olan paketlerle çıkması doğal bir görüntüydü. Sistemin çıkışı öyle bir çıkış değildi. Hiçbir oyuncu boş kalmayacak şekilde Pasifik'in diğer kıyısını vurdu. Excite Bike, ilk defa oyunculara kendi yarış pistlerini tasarlama şansı veriyordu. Tennis belki de 25 yıl aradan sonra bile en kaliteli spor oyunu olarak kaldı. Donkey Kong

ve Donkey Kong Jr ise arcade oyuncuların arasında zaten efsane olmuş isimlerdi. NES öyle selefleri gibi sırf iki düğme ile oynanan oyunlarla yetinmedi çıkışta. NES Zapper, 1973'te çıkmış teknolojinin 1985 TV'leri için daha da geliştirilmiş olanıydı. Duck Hunter veya Hogan's Alley ile artık arcade merkezlerinde paraları tüketmek gerekmiyordu. ROB ise TV2nize bakarak Gyromite ve Stack Up gibi oyunlarda size eşlik eden sevimli bir robottu. Farklı teknolojisi ve çocuklara son derece gelen reklamlarıyla sayısız satmayı başardı. Ve tabii ki bulunduğu şahane konsol NES'i de. Evet, "TV'de gördüğünüz" o ağız sulandırıcı reklamların da sayısında NES 1985 noelinin en çok satan oyuncuğu olmuştu. Eğer o yılda alışveriş merkezlerinde kulağınızı iyi açarsanız "Anne, bana NES al, bak çok güzel, arkadaşım bilmemkimin annesi babası almış" veya "Hayır oğlum alamam çok pahalı, git dışarıda yaratıcı şeylerle oynat" gibi sözlerin sarfedildiğini kolayca duyabilirsiniz. Tabii önce bir zaman makinesi gerekiyor.

Böylece konsol oyunlarının gerçek devri o noelde başlamış oluyor. Video kaset dükkanları artık bolca NES oyunları satıyor, TV'de sayısız reklamlar dönüyor. Kimsinin annesi babası alacak kadar şanslı oluyor, kimisi arkadaşında görüp imrenmekle yetiniyor. Bazı babaların harçlık vereceği günü işle çekiyor, geldiği zaman koşarak video dükkanına giriyor ve en yeni oyunları kaçırmaya başlıyor. Oradaki bir NES oyun kütüphanesi oyuncuların oyunları deneyecek damaklarında tatların kalmasını sağlıyor. Sonrasında gençler bunları doğum günü listelerine ekliyor. Ve NES gittikçe yaygınlaşıyor. Pac-Man çıkıyor, Castlevania çıkıyor, Metroid çıkıyor, The Legend of Zelda çıkıyor, Mega Man efsanesi başlıyor... gençler o dönemde çocuk olmaya bir daha şükrediyor. Artık arkadaşlar arasında oyun takas etme işlemleri başlıyor. "Tommy, ben Ninja Gaiden'i bitirdim seninle değişelim, ne veririsin?", "Cool, dostum ben de o oyunu oynamak istiyordum, Double Dragon'a ne dersin?". O kadar çok oyun çıkıyordu ki tabii ki çocuklar bunu takip edemez hale geldiler. İşle o zaman EGM, Nintendo Power ve Mean Machines gibi dergiler fırladı ortaya. Artık NES sahipleri, güzide konsolları için hangi oyunu alacaklarına kara veriyorlardı. 40 dolar bir oyun için az değildi sonuçta. Özellikle "2 kişilik" oyunlar çoğu oyunun gözdesi arasındaydı. 1 arkadaş, 1 NES ve 2. bir Gamepad, bir Final Fight ve bir paket de Cheetos, mükemmel bir Cuma öğleden sonrası demek. Rap müziği, Michael Jackson, yırtık kot pantolonları, havalı saç modelleri, Indiana Jones ve Ghostbusters filmleri gibi dönemin ikonları arasında gençler için en önde NES duruyordu.

NES sadece Amerika'da değil, Avrupa'da da çıktı. Tabii NES Amerika ve Japonya'daki şimşek etkisini burada tam yaratamadı çünkü Avrupa oyuncusu antika Atari ve Mattel aletleri yerine bilgisayarlarından, mesela Commodore 64'lerinde oynuyorlardı. Nintendo burada insanları bilgisayarlarının başından kaldırıp TV'nin başında daha fazla eğlence bulmaları için gerçekten çok çalıştı. Özellikle NES arkadaşlarınız ile oynayacağınız en iyi makineydi o yüzden pakede bir tane daha Gamepad koydu. Çıkış oyunlarını artırdı, özellikle Soccer'a büyük reklam kampanyası yaptırdı. İçinde Zapper'ın, ROB'un ve Super Mario Bros'un da olduğu süper paket de Noel zamanının en can alıcı ürünü oldu. TV



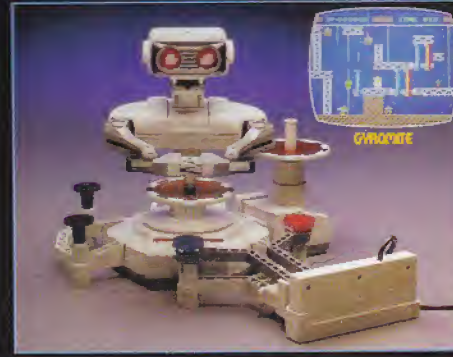
kanallarında abartı derecede fazla reklam oynattı. Sonuç ne oldu? Tabii ki de NES 1986 yılının en hızlı tükenen oyuncağı oldu. Şimşek etkisi ne yazık ki Avrupa'da oyunlar ABD ve Japonya'ya göre pahalıydı. Oyuncular daha çok takas yaptılar, oyun kiraladılar. İngiliz oyuncular Soccer ve Tennis için deli oluyordular. Almanlar Teenage Mutant Ninja Turtles veya DuckTales gibi lisanslı oyunları takip ediyordu. Fransa ise NES'i en çok sevdi, Contra, Castlevania veya Metroid yok satıyordu. İtalyan oyuncular hemşerileri Mario ve Luigi'den asla vazgeçmezlerdi. İspanyollar ise The Legend of Zelda'nın hayranıydı.

Uzun bir süre NES oyunları video dükkanlarında VHS ve Betamax'ların yanında yerlerini konudular. Onlar için hiçbir tehdit yoktu, oyuncuların onları sürekli alıp oynayacakları vazgeçilmezdi. Ta ki bir ana kadar. 1988'de Nintendo'nun ezelî rakibi SEGA çevik bir hamle ile Genesis/Mega Drive'ı çıkardı. Japonya asla Famicom'undan vazgeçmezdi, umruna bile getirmede. Amerika NES'i bırakmazken Genesis'i de yan cebine koydu, ama Sonic the Hedgehog ile Mario'yu her tartışmada Mario kefesini çok ağır basıyordu. Ama Avrupa için bunlar söylene-
mezdi. Mega Drive Avrupa'ya fırtına gibi estirdi. Özellikle "daha ciddi" oyunlar arayışında olan İngilizler, NES'i resmen geride bıraktılar, 32-bit'e balıklama atıldılar. Nintendo hemen Mega Drive'a karşılık vermeye çalışırken NES ise Amerika'da efsanesini hala koruyordu. Super NES çıkınca NES'in yerini alamadı hemen, Nintendo eski sistemine desteği asla düşürmedi. Oyuncular da sevgilerini. Hala NES oyunları gittikçe popülerleşen SNES oyunların yanında raflarda yerini alıyordu. Kirby, Yoshi's Cookie, Darkwing Duck gibi oyunları NES'i bir süre daha capcanlı ayakta tuttu. Tabii ki sistem yaşlanıyordu, ve ilgili yeni konsolu ve onun dışı rakibi ondan toplamaya başlamıştı. NES 10 yaşına kadar dayandı ve meydanı sonraki nesile bıraktı. Ne olursa olsun onunla bir çocukluk geçiren nesil onu asla unutmuyacaktı. O ekrandaki 8-bit görüntülerinin titremesini, TV'de saatlerce RF'den kanal aramayı, kartuşları üfleyp pamuklu çubukla silmeyi, dıt dıt müzikleri, Zapper'la ördekleri bir bir düşürmeyi... Çoğu ömrünü doldurmuş konsol kolay unutuldu. NES hariç. NES'in durduramaz bir yeri olması onun ne kadar farklı bir sistem olduğunun kanıtı. Tek 8-bit sistem o değildi ama o herkes için "tek 8-bit sistem"di.

Bunları Biliyor Muydunuz?



NES Gamepad'ı Famicom'unun ergonomik olarak geliştirilmişiydi. Nintendo, bunun daha rahat olması için konuda uzman olanlara danıştı.



ROB, bugün hala tekrar edilmemiş bir mantıkla işliyordu. TV'deki renkli ışıklara tepki olarak hareket ediyordu. NES ile bir bağlantısı olmadan. Bu farklı özelliği kendisini çok sattırdı.



Nintendo, Famicom'u Batı için tekrar dizayn etti. Bunun en özenli sebebi batının bilgisayarlarla daha haşır neşir olduğu için sisteme daha "bilgisayar havası" verilmesi idi.



Bir çok ünlü isim NES'i çok sevdi. Ama bunların en ünlüsü boksör Mike Tyson'du. Bir NES fanatığı olan Tyson, Mike Tyson's Punch Out'un kapağı olmaktan hiç çekinmedi.



SOCCER

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

EUROPEAN VERSION

NES Avrupa'da daha uzun yıllar sürecek "konsolda futbol oyunu oynama" fenomeninin başlangıcıydı. 8 milyon Soccer oyunu satıldı.



Nintendo SNES'in çıkışıyla NES'i de unutturmak için ona yeni bir dizayn verdi. NES-101 (Japonya'da HVC-101) daha modernize edilmiş ve dizayn olarak Amerikan SNES'ine benzetilmiş versiyonuydu. Her iki ülke de dizaynı sevmeydi.



1995 yılında NES'in üretimi durduruldu. Son çıkan oyun Wario's Woods, ESRB reytingi alan tek NES oyunu oldu. Japonya'da Famicom'a oyun yapımı uzun süre önce bırakılmasına karşı sistemin üretimi (HVC-101 modeli değil, eski model) 2003'e kadar sürdü. Şu an Famicom, ikinci el olsa da yeni konsollar kadar satıyor. Sadece Famicom oyunları alabileceğiniz tonla mağaza Japonya'da mevcut.



8-bit kültürünü Nintendo NES ile yaydı. Sonra bir de 8-bit sanatı çıkacaktı. Bununla yapılmış pop-art tablolar, müzik klipleri çıkmaya başladı.



NES bazı bağımsız serilerin (Pac-man, Xevious, Space Invaders, Metal Gear, Ultima, Prince of Persia) popülerleşmesini sağlarken bazı serilerin (Mega Man, Castlevania, Final Fantasy, Dragon Quest) direk var olmasını sağlamıştır. Bütün bunlar günümüz oyun endüstrisinin en büyük isimleri. Hepsisi de NES sayesinde.



Bandai NES için Dance Pad'ın atası "Power Pad"i çıkarmıştı. WiiFit'tan yıllar önce Nintendo konsolları ile egzersiz yapıp sağlığını korumak mümkündü.

Günümüzde NES oyun koleksiyonculuğu son derece yaygın bir uğraşı haline gelmiştir. Ciddi koleksiyoncular bazı jelatini açılmamış oyunlara abartı paralar verebiliyorlar. En pahalı oyun über-ender olan (ve o Power Pad'i kullanan) "Stadium Events" olmuştur, günümüzde sadece 20 adet kalmış oyuna 42,000 dolar kadar yüksek rakamlar verilmiştir.



Ön incelemeler

- 31 Pokemon Black & White**
Pokemon çılgınlığının bu son halkası çok yakında dünyayı sarmaya hazırlanıyor.



- 34 uDraw**
Wii'nin bu çılgın yeni aparatı ile pek çok farklı oyun olasılığı gündeme geliyor.

- 36 Super Street Fighter IV 3D Edition**
İlk 3 boyutlu Street Fighter deneyimine hazır olun!



- 37 Ghost Trick**
Garip bir macera bizi bekliyor...

Pokemon Black & White

"Tükendi"

"Bitti"

"Stoğumuz tükenmiştir"

"Maalesef elimizdekilerin hepsini sattık"

"... Tarihinde stoklar dolacaktır"



Oshawott



Snivy



Tepig

18 Eylül'de Japonya'nın oyun satan bütün dükkânları en geç öğlen vaktine kadar bu yazıları içeren posterlerle donatıldı. Sabah saatlerinde alışveriş merkezlerini, oyun mağazalarını hınca hınç doldurmuş o kalabalığa mensup her birey mümkün olduğunca çabuk davranarak rahat edecekleri neresi varsa oraya çekildi. Yılan, domuz ve su samuru üçlüsünden birine karar vermeyi başaran herkes keşfedilmeyi bekleyen onlarca yeniliği görme umuduyla yemyeşil diarlara doğru ilk adımını attı. İlerleyen saatlerde oyun sitelerinde yığılmalar olacak, yığılmalara Global Link sitesi çökecekti.

Yeni nesil Pokémon beklenen etkiyi fazlasıyla yaptı. Her nesil yeni oyunlara "e bunlar yine aynı" yakıştırmaları yapanların neredeyse hepsi beşinci nesile eski hayranlıklarıyla başladılar, oynamayı bırakanlarsa geri döndüler. Esasında ateşin kıvılcımını ikinci neslin yeniden yapımı HG/SS yakmıştı. Fırtına misali geçen nostalji rüzgarıyla gereken dikkat çekildikten sonra peşinden yeni neslin duyurusu, yüz otuz milyonu aşkın DS sahibi göz önüne alındığında her zamankinden daha yüksek başarının elde edilmemesi imkansızdı. Serinin geçirdiği değişiklikler sayesinde Black/White'in başarısını hakkıyla aldığını rahatlıkla söyleyebiliriz.

Beşinci nesil Pokémonlar şimdiye kadar görebileceğiniz en doğal, en göze hitap eden tasarımlara sahip. Genişletilen tasarım kadrosu aralarında eski Pokémon oyuncularını ve



pokeyon kartlarından cizerleri barındırıyor. Tasarım aşaması sırasında cizerlere sayı ve fikir sınırı getirilmemiş ancak cizimlerin "Pokeyon" olması ilk oyunun pokeyon/karakter tasarımı, serinin sanat yönetmeni Ken Sugimori'nin onayıyla gerçekteşmiş. Cizerlerin anlattığına göre, cizimler yapılırken ilk önce "Nasıl bir pokeyon olmalı?" sorusuyla başlayıp, temel fikre karar verince ona uygun canlı/bitki/mitolojik yaratık seçilip tasarım sürecine başlanıyor. Çalışmalar başlamadan önce bütün ekip hayvanat bahçesi ziyaretine gidip oradaki hayvanları teker teker gözlemlemişler, yine de çoğu için hayvanlara bir gün gidip bakmak yetmemiş. Tasarımı üzerinde en çok durulanlardan bazıları başlangıç pokeyonlarının meydana gelme öyküsü konu hakkında biraz fikir sahibi olmanızı sağlayacaktır. Onların cizerleri ilk önce esinlenecekleri fikirle işe başlamışlar. Tsutaaja, cizerinin okuduğu bir kitapta sarmaşıkları andıran yılanları görmesiyle ortaya çıkarken, Pokabu, ilhamını küçüklüğündeki şiriniği büyüyünce birden tersine dönen domuzlardan alıyor. İçlerinden tasarlanması en zor pokeyonsa Mijumaru olmuş. Su samuruna karar verildikten sonra, üç pokeyonun nasıl işleneceği kararlaştırılmış. Hepsinin gelişmiş hallerinin oyuncuyu şaşırtmasına hemfikir olunup Tsutaaja'ya Avrupa, Pokabu'ya Çin ve Mijumaru'ya Japon imajı verilmesine karar kılınmış. "Mijumaru'ya Japon imajı verilecekse, neden samuray olmasın?" diye düşünen Yuusuke Oomura, akvaryuma tasarlayacağı hayvana biraz daha yakından bakmaya gitmiş. Gittiğinde ayrıca denizaslana şovunu da seyrettikten sonra tasarım fikrinin tamamına karar verebilmiş.

Yeni dostlarımızla karış karış gezeceğimiz bölgenin adı Isshu. İlk dört nesil Japonya'nın çeşitli bölgelerinden yola çıkılarak tasarlanmıştı, ancak Isshu Japonya'ya ait değil. Bu seferki diyarımız New York, Amerika. Oyunun grafiklerinde meydana gelen değişimlerle beraber, bölge de öncekilere nazaran daha canlı işlenmiş. Bölgenin en canlı şehri Hiun, şimdiye kadar seride gördüğümüz en büyük şehir. Geçmiş oyunlarda şehir olarak gezdiğiniz çoğu mekân, Isshu'nun köyleri kadar. Yollar canlılık açısından şehirleri aratmıyor. Çevre tasarımındaki detaylara oyundaki mevsim değişikliği özelliğinin artıları eklenince karşınıza bütünüyle harika bir harita çıkıyor. Mevsim değişiklikleri oyunun dinamik yapısının korunması amacıyla üç ayda bir değil, ayda bir oluyor. Her mevsimde yollardaki renk tonlamalarının değişmesi haricinde Isshu'da çeşitli şeyler oluyor, bunları keşfetmek size kalmış.

Sistemsel değişikliklerin başında üçe üç savaşlar geliyor. Üçüncü nesilde ikiye iki savaşları görünce çoğumuzun aklına gelen bu sistem, beklediğimizden biraz geç geldi. Üçlü savaşlar kurduğunuz takımla harekete geçeceğinizi stratejiyi devamlı olarak düşünmenizi gerektiriyor. Alandaki pokeyondan kenarda kalanlar, sadece karşılarındaki iki pokeyona vurabiliyor, ortadakiler ise tamamen serbest. İstedığınız zaman sahadaki pokeyonların yerlerini değiştirerek farklı hedeflere yönelebiliyorsunuz. Doğrudan üçlü savaşların dışında bir de "Rotation Battle" var. Bu tarz savaşlarda üç pokeyonunuz hareketli bir çark üzerinde, sadece en öndeki savaşılıyor. Çarkı tur başlamadan önce sağa veya sola çevirerek başka pokeyonla saldırabilir, böylece





Bağlantı özellikleri de Black/White oyunlarında çıtayı yükseltmiş durumda. C-Gear adlı cihazınız sayesinde istediğiniz zaman kızılötesi kullanarak takas ya da savaş yapabilirsiniz, DS sistemleri arası iletişimi kullanarak karşılıklı görev yapabileceğiniz "High Link" sistemine giriş yapabilir, oyunu DSI sisteminden oynuyorsanız "Live Caster" kullanarak birbiriyle kamera kullanarak görüşebilirsiniz. C-Gear'ın Wi-Fi özelliği ise "Game Sync". Pokémon Global Link sitesinden kendinize hesap oluşturduktan sonra, oyun içinde bu özelliği kullanıp bir pokémonunuzu uykuya yatırıp sitedeki "Dream World" kısmına gönderiyorsunuz. Burada çeşitli mini oyunlar oynayarak eski nesillerdeki pokémonları farklı özelliklerle oyununuza gönderebiliyorsunuz. C-Gear haricinde önceki nesillerde olduğu gibi pokémon merkezlerini kullanarak diğer arkadaşlarımızla çevrimiçi/çevrimdışı oynayabileceğimiz modlar aynen duruyor. Üstüne ek olarak Wi-Fi üzerindeki herhangi biriyle savaş ve takas yapma seçeneği de eklenmiş durumda. Takas sisteminde eşleşen eğitmenlerin her biri takas için üç pokémon seçiyor, iki taraf karşılıklı onay verdikten sonra o üç tanesinin içinden istediğiniz bir tanesini seçiyorsunuz, ikinci onaydan sonra takas işlemi gerçekleşiyor. Sistem biraz sıkıntılı, çünkü karşınızdaki kişi takasa koyacağı üç pokémonu seçerken siz onla yazışamıyorsunuz, dört tane işaretle iletişim kurabiliyorsunuz. Bende olmayan diğer iki başlangıç pokémonunu bu sistemle bulmaya çalışırken, karşındaki kişilere derdimi anlatmak için Enbuoo'yu gösterip birkaç kere ":(" tuşuna basmam gerekti, diğer eğitmen derdimi anlamasaydı eminim oldukça uğraşacaktım.

Yeni şehirleri, yeni karakterleri, yeni pokémonları, yeni özellikleriyle bir adım daha ileriye giden seri, öyle ya da böyle, 2011 baharında yepyeni bir dünya ile kapılarını pokémon severlere açacak. Baharda sizler yeni neslin detaylarına ininceye kadar, siz de önceki nesillerdeki antrenmanlarınıza devam etmeyi unutmayın!

NOT: Oyunda kullandığım isim ve terimlerin Japon versiyona ait olduğunu, İngilizce versiyonda isimlerin değişeceğini



NINTENDOCU Ön İnceleme

- Çıkış: 4 Mart 2010
- Yeni nesil pokémonlar yepyeni bir dünya
- Geliştirilmiş online özellikler
- Yeni savaş sistemi
- Eksi bir yanı aklımıza gelmiyor, herkesin mutlaka denemesi gereken bir tecrübe



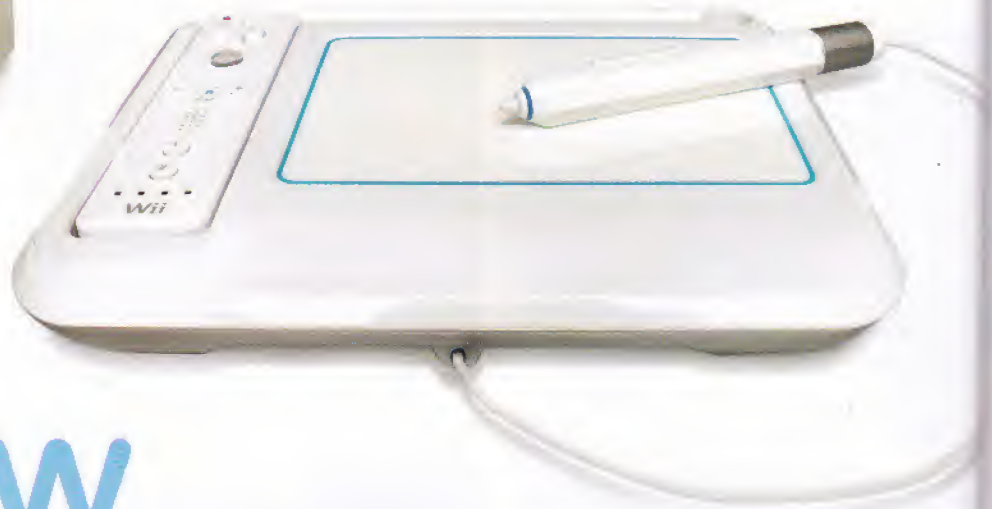
Ön Karar: Yepyeni dostlarla yeni nesil her zamankinden sağlam geliyor.

Beklenti Seviyesi:



uDraw

GAMETABLET™



uDraw

Ünlü bir ressam olma hayallarınız artık gerçekleşebilir!

THQ'nün geliştirdiği bu ilginç aparat Wii'nin "eğlenceli ve geliştirici" aksesuarları listesine kolaylıkla eklenecek gibi görünüyor. Bilgisayarda çizim tableti kullananlar bu ürünün tam olarak ne yaptığını zaten hemen anlayabilecekler. Ana fikir olarak Wii Remote kumandanızı tabletin yanında bulunan alana takıyorsunuz. Bu kumanda sadece verileri Wii'ye aktarmakta kalmıyor, tuşları hala çeşitli işlemlerde kullanılabilir halde. Tablet yanında gelen basınç sensörlü kalemi ile tabletin üzerine çizdiğiniz çizgiler ekrana aktarılıyor. Yani pratikte uDraw bir çizim aparatı.

Geliştiriciler bunun yanında tablete online özellikler de yüklemişler. Tableti sadece tek bir oyun olarak görmek yanlış. Tablet pek çok farklı oyunun oynanabileceği bir platform aslında. Zaten çıkışında da 2 farklı oyunla birlikte geliyor olacak; Dood's Big Adventure ve Pictionary. Bu özellikleri ile bu aparatı Wii Denge Tahtasına benzetmek yanlış olmaz. THQ ayrıca önümüzdeki aylarda bu aparat için oyunlar çıkarmaya devam edeceğini de duyurdu.

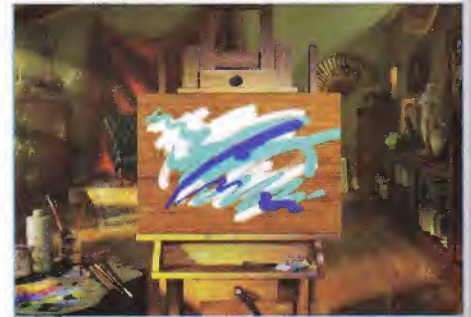
Tablet ile birlikte gelen yazılımın ismi ise uDraw Studio. uDraw Studio aslında bildiğimiz bir çizim programı. Kullanımı fazlasıyla basit ancak yazılımla ortaya çıkarabilecekleriniz oldukça profesyonel işler olabilir. THQ özellikle Nintendo'nun Wii Sports gibi yazılımlarından aldığı dersle uDraw Studio'nun kullanımını mümkün olduğu kadar kolay hale getirmeye çalışmış. Tablet yanında gelen kalem üzerindeki tuş ile kanvas ve çizim seçenekleri arasında kolayca gidip gelebiliyorsunuz. Çizim seçenekleri içinde ise renkler, fırça türleri ve fırça boyutları var. Ayrıca çiziminizi istediğiniz

zaman zoom ederek daha ince ayrıntılarını gerçekleştirebiliyorsunuz.

Tüm bunları kendi çözmek istemeyenler için yazılımın içinde geniş bir video arşivi var. Bu videolarda yazılımın nasıl kullanıldığı ve basit çizimlerin nasıl yapıldığı anlatılıyor. Menüleri çözdükten sonra yazılımda pek çok ekstra özellikler de olduğunun farkına varacaksınız. Mesela küçük kardeşiniz için boyama kitapları yapabilirsiniz. Yaptığınız tüm çizimleri yazılım video olarak aşama aşama saklıyor. Yani sıfırdan başlayarak bir çizimi nasıl yaptığınızı izleyebilirsiniz.

Çiziminiz bitince yazılımın içinde kalmıyor. Hemen Twitter, Facebook ya da Flickr'a upload edebilirsiniz. Çiziminizi bir SD karta kaydedip bilgisayarınıza alabilir, bastırabilir ya da e-mail atabilirsiniz.

uDraw kesinlikle Wii sahiplerinin çok hoşuna gidecek bir yazılım. Özellikle Wii'nizi ailecek kullanıyorsanız mutlaka edinmeniz gereken bir aparat.





uDraw: Dood's Big Adventure

THQ'nün dört oyun modu ve her modda 15 seviyesi olan bu oyun tam bir platform oyunu. Oyunun özelliği tüm kontrolün uDraw tableti ile yapılması. Bazı bölümleri açıkçası Drawn to Life'i andırmıyor değil (mesela karakterinizi çizebilmeniz gibi) ancak yine de yeterince orijinal fikirler içeren bir platform oyunu.



uDraw: Pictionary

Hani o bildiğimiz kutu oyunu Pictionary var ya? Şimdi onun çok daha müthiş bir Wii oyunu olduğunu düşünün! Eğer aileniz ve arkadaşlarınızla sık sık oyunlar oynuyorsanız Pictionary sizin için vazgeçilmez bir oyun olacak. Tek başınıza kesinlikle oynanacak bir oyun olmadığını hatırlatalım.

NINTENDOCU Ön İnceleme

- ✓ Çıkış: Belirsiz
- ✚ Orijinal bir fikir, orijinal bir aparat
- ✚ Resimlerinizi paylaşma seçenekleri
- ✚ İlginç oyunlar
- ✚ Diğer firmalar da oyun üretecek mi?



Ön Karar: Şu hali bile evinizdeki Wii rafına eklenmesi gereken bir aparat

Beklenti Seviyesi:



Super Street Fighter IV 3D Edition

İlk 3 boyutlu Street Fighter deneyimine hazır olun!



Yeni online yetenekleri, 3D görselleri, yeni bakış açılı oynanış modları, dokunmatik ekran ve analog eklentisi gibi özellikler Super Street Fighter IV 3D Edition için heyecanlanmamıza yetiyor.



Nintendocu Dergisi, ilk 3DS incelemesini sunar! Neden bu oyun diye sorabilirsiniz, ancak tüm 3DS oyunlarına bir baktığımızda en fazla bilginin bu oyun hakkında verildiğini görmekteyiz. Capcom aslında 3DS duyurulmadan önce bile Super Street Fighter IV'ü PSP veya DS'e çıkarmayı düşünmüş. Ancak PSP ve DS'in bazı özelliklerinden memnun kalmayan Capcom 3DS'ten etkilenmiş ve oyunu 3DS için 3D geliştirmeye karar vermiş.

Oyunu konsol versiyonlarından ayıran en önemli özelliği 3D olması. Dövüşlerde derinliği ve özel hareketlerdeki gerçekçiliği hissedeceğiz. Capcom yetkilileri bu oyunun grafiklerinin konsol versiyonuna çok yakın olduğunu vurguluyor. Pek çok oyun sitesi de grafiklerini konsol versiyonuyla karşılaştırıyor. Tamamen aynı olmasa da, aşırı bir eksiği olduğu söylenemez. Karakter sayısı bakımından da konsol versiyonundan eksiği olmayacak. Kim bilir, belki Arcade'e saklanan yeni birkaç karakter 3DS'e de gelir.

3DS'i ilgilendiren en önemli özelliği ise StreetPass'ı hakkıyla kullanacak olması. Nasıl mı? Örneğin bu oyunu oynamış başka bir 3DS sahibinin yanında geçtiniz. Oyununuz içeride takılı olmasa bile 3DS'teki kayıtlı bilgiler sayesinde cihazlar birbiri arasında gizli (sanal) bir dövüş yapıyor ve güçlü olan kazanıyor. Güçlü olan oyunda yaptıklarınıza göre belirleniyor. Kablosuz yetenekleri sadece bununla sınırlı değil. Dünya üzerindeki tüm oyun sahipleriyle normal dövüş yapabileceğiz. Eğer Türkiye'de yaygınlaşırsa, iyi bir turnuva yapabiliriz.

Konsol versiyonunda olmayan özelliklerden biri de omuz arkasından bakış açılı dövüşler. Diyelim Ken'i seçtiniz. Ken'i biraz arkasından görebiliyor ve oyunu bu açıdan yönetiyoruz. Tıpkı klasik aksiyon oyunlarındaki gibi. 3DS ver-



3 boyut etkisi ile atılan her yumruk önce suratımıza patlayacakmış gibi olabilir...

siyonuna özel yeniliklerden biri de hiç kuşkusuz dokunmatik ekran. Bu ekran sayesinde zor hareketleri tek dokunuşta yapabileceğiz. Dört tane büyük kare içine kendi isteğimiz doğrultusunda vuruşlar ekleyebiliriz. Ultra Kombolar, atışlar, Focus ataklar, standart özel hareketler tek parmak hareketiyle yapılabilir. "Biz yapmayacaksak ne anlamı kaldı?" diyebilirsiniz fakat önemli olan hareketi yapabilmek değil, doğru yerde ve doğru zamanda yapmak! Zaten kısayolları kendiniz belirleyeceksiniz.

Yeni online yetenekleri, 3D görselleri, yeni bakış açılı oynanış modları, dokunmatik ekran ve analog eklentisi gibi özellikler Super Street Fighter IV 3D Edition için heyecanlanmamıza yetiyor. Oyunun hangi dönemde çıkacağını bilmiyoruz fakat 2011'in ilk yarısına yetiştirileceğini tahmin ediyorum. Vaktiniz varsa bu oyunun internette yayımlanan tanıtım videosunu izlemenizi tavsiye ederim. Özellikle kablosuz yetenekleri hakkında çok iyi bilgiler edinebilirsiniz. Her 3DS sahibinin mutlaka elinde bulundurması gereken oyunlardan biri olacağı kesin.



NINTENDOCU
Ön İnceleme

Çıkış: Mart 2011

Konsol versiyonunda olmayan özellikler

Kablosuz özellikleri (StreetPass)

Farklı oynanış modları ve 3D görseller

Kablosuz yetenekleri Türkiye'de ne kadar yaygın olacak?



Ön Karar: 3DS'in en kaliteli dövüş oyunu olmaya şimdiden aday.

Beklenti Seviyesi:



Ghost Trick

DS'in yeni fenomeni olmaya aday!

Nintendo DS'i 2011 yılında Avrupa ve Amerika'da canlı tutmaya devam edecek oyunlardan biri de Ghost Trick. Bu oyunu ilginç kılan bazı özellikleri var. Birincisi Capcom'dan Shu Takumi'nin yapımcılığını üstlenmesi. Bu adamı Phoenix Wright (Ace Attorney) serisinden tanıyoruz. Bir diğer ilginç özelliği özgün bir adventure puzzle deneyimi yaşatması. Ayrıca DS'in son bomba oyunlarından biri olma özelliği de taşıyor.

Oyun ölümler üzerine kurulu bir macera bulmaca türünde. İpuçları topluyor ve gizem peşinde koşuyoruz. Her bölümde birilerinin gizemli bir şekilde öldürüldüğünü anlıyor ve sırrı çözümlmeye çalışıyoruz. Oyundaki cisimlerle iletişim halinde oluyoruz. Baş karakterimiz Sissel, elindeki tüm bilgileri birleştirerek sonuca ulaşmaya çalışıyor.

Görsel anlamda DS'teki benzersiz oyunlar arasında yer alıyor. Özenle hazırlandığı belli. Yapımcı Takumi bu projenin yıllardır kafasında olduğunu ve sürekli geliştirdiğini belirtiyor. Japonya'da bir süre önce çıkan ve oldukça olumlu eleştiriler alan oyun Avrupa'ya 2011 yılının ilk çeyreği gibi çıkacak. Japon oyuncuları arasında yapılan bir ankete göre 2010 yılında çıkan en ilginç oyunlar sıralamasında Ghost Trick 13. sırada yer edindi. İlk haftasında 24.000 adet sattı ve Capcom'u memnun etti. Şimdi sıra Avrupa ve Amerika'da.

Capcom'un Nintendo'nun el konsollarına çıkardığı oyunlar gerçekten çok başarılı. Okamiden, Ace Attorney ve son olarak Ghost Trick ile DS'i destekleyen Capcom asıl bombalarını 3DS'e saklamış görünüyor (Resident Evil oyunları, Mega Man Legends 3 ve Super Street Fighter IV). Nintendo da bunun farkında. Şöyle ki, Ghost Trick'in Avrupa'daki yayıncısı Nintendo olacak. Bir diğer ifadeyle Capcom ve Nintendo bu oyunun Avrupa çıkarmasında birlikte çalışacak. Bu oyunun dağıtımı ve reklamı konusunda destek olacak.

İki firma daha önce de Monster Hunter 3 Tri (Wii) için bir araya gelmişti. Ghost Trick için heyecanlı bekleyiş önümüzdeki aylarda sona erecek!



Oyunda bol bol konuşma, hikaye tabiki ve bulmaca olacak. Yani İngilizce (ya da diğer Avrupa dillerinden biri) bilgilerinizi güncellemeniz iyi olur.



NINTENDOCU

Ön İnceleme

- Çıkış: Belirsiz
- Shu Takumi'nin yapıyor olması
- Orijinal ve özgün atmosferi
- DS'in son kaliteli oyunlarından olması
- Bir Ace Attorney kadar başarılı olacak mı?
- İngilizce dilinizin gelişmiş olması gerekiyor

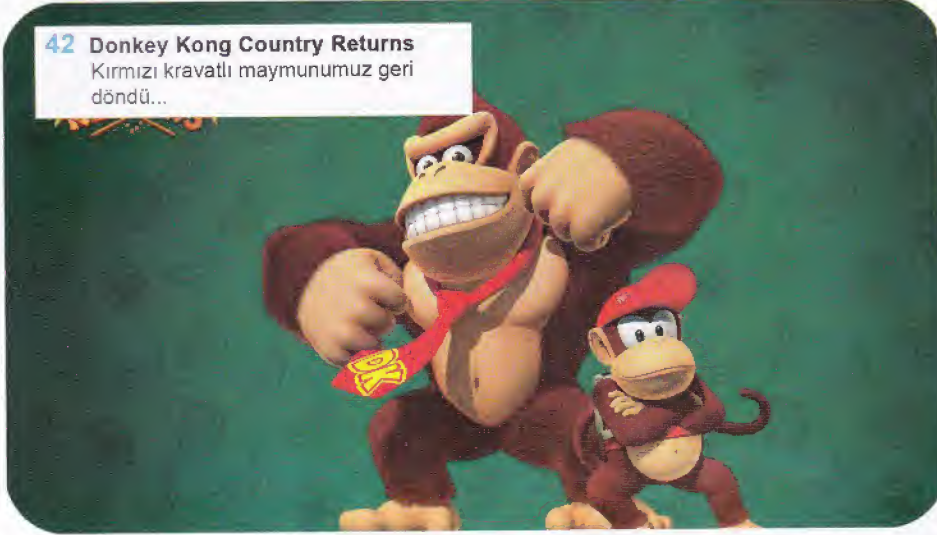
Ön Karar: "DS öldü diyenlere kapak gibi cevap, Ghost Trick!"

Beklenti Seviyesi:

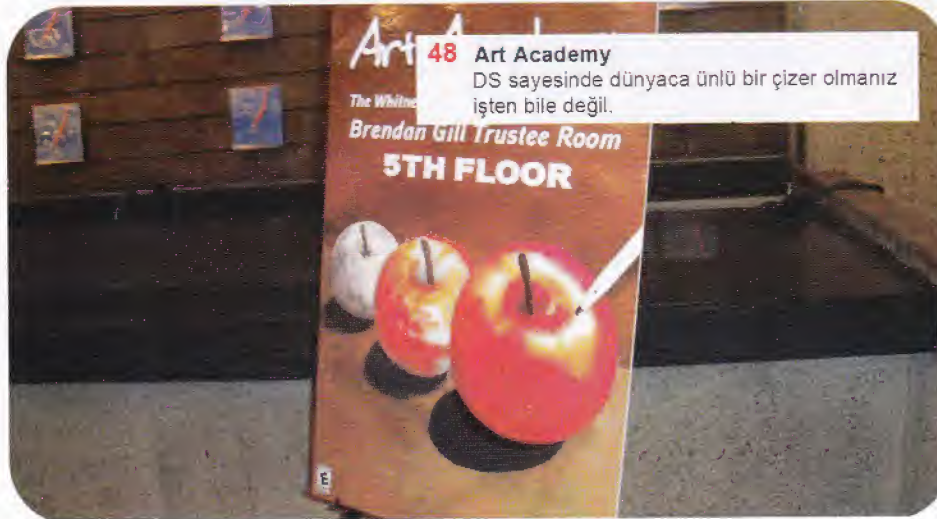


İncelemeler

42 Donkey Kong Country Returns
Kırmızı kravatlı maymunumuz geri döndü...



48 Art Academy
DS sayesinde dünyaca ünlü bir çizer olmanız işten bile değil.



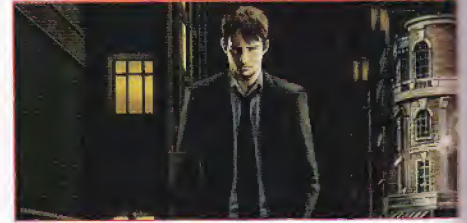
54 Kirby's Epic Yarn
Dikiş nakışın bu kadar zevkli olabileceğini kim düşünebilirdi ki?



İçindekiler

39 Pokemon Ranger 3: Guardian Signs
Ana Pokemon serisinden oldukça farklı olan Ranger serisi tam hızla üçüncü sürümü olan Guardian Signs'a geçti. Peki kalemimizle daireler çizerek Pokemon yakalamak hala ilk iki oyunki kadar zevkli mi?

46 Metroid: Other M
Büyük bir heyecanla Samus'un kendi ağzından geçmişini anlatmasını bekledik. Görünüşe göre beklediğimize de değdi...



50 Last Window: Secret of the Cape West
Bir noir film ya da roman havasında olan macera oyunumuz polisiye sevenleri sevindirecek.

51 Ivy the Kiwi
Kiwi diye bir kuş çeşidi olduğunu biliyor muydunuz, biz bilmiyorduk!

52 NBA Jam
Ciddi olmaya çalışan basketbol simülasyonlarını unutun, çılgın bir NBA Arcade'i olan NBA Jam sizi bekliyor.

54 Golden Eye 007
Eskilerin bu çok sevilen FPS'si yeni bir geliştirici firmanın elinde hayat buluyor.

58 Rock Band 3
Grubunuzu kurmaya hazır mısınız? Ancak bu sefer bir klavyeci bulmanız gerekecek...

60 Michael Jackson the Experience
Michael Jackson'ın kliplerini Wii ekranında yaşatmaya ne dersiniz? O zaman tam aradığınız bu oyun olmayabilir!

61 Fluidity (WiiWare)
Çılgın bir bulmaca oyunu bizi bekliyor. Ekranı sağa sola sallamaktan başınızın dönmesine hazır olun.

62 Shantae: Risky's Revenge (DSiWare)
Eskilerden dirilen bir karakter daha. Sadece bir oyunu ile tadı damağımızda kalmış olan Shantae yeni hali ile DSi ekranımızda.

63 Sonic the Hedgehog 4: Episode 1 (WiiWare)
Sonic eski platform günlerine geri dönüyor. Umarız hep orada kalır...

Pokémon Ranger: Guardian Signs

DS çıktıktan sonra ilk önce istenen oyunlardan bazıları yeni Pokémon oyunlarıydı. Diamond/Pearl gelip yeni jenerasyon başlamadan önce hayranların yeni konsolda bir şeylerle uğraşması gerekiyordu, ayrıca "Pokémon Dash" adındaki affedilemez hatadan sonra yan oyunların imajının toparlanması gerekiyordu. Aranılan kan Pokémon Ranger oldu. Japonya'da tam adı "Pokémon Ranger: Diamond ve Pearl'e giden yol" olunca serinin yeni ana oyunu hakkında da bolca spekülasyon olmuştu (sonunda neredeyse hiç biri tutmadı). Öyle abartılacak kadar güzel bir oyun değildi, yine de devamı geldi. Shadows of Almia ilk oyunun bazı kusurlarını kapayıp kendini toplayarak oyuncuların karşısına çıktı. Yapımcıların oyunu seriye dönüştüreceği belli olmuştu, zaten yan oyun üzerinden de bir hayran kitlesi oluşturabildikleri için yapmamaları hata olurdu. DS oyunu olarak başlayan seri DS'in devrinin bitmesiyle biter mi emin değiliz, şimdilik elimizdeki keyfini çıkarmaya bakalım.

Ranger serisinde insanlarla Pokémonların yaşadığı doğal ortamların dengesini koruyarak, yardıma ihtiyacı olan insan ve Pokémonlara yardım ederek çevrenin düzenini sağlamak temel amacınız. Oblivia bölgesinde "Pokémon Pinchers" adlı çete doğal ortamlarından Pokémonları çalıp kendi amaçları doğrultusunda kullanmaya başlayınca sizin göreviniz de suçluları bulup yakalayarak bölgeyi huzura kavuşturmak oluyor. Asıl planınızı uygularken normalde yaptığınız işi, durumda olanlara yardım etmeyi de ara görevler sayesinde ihmal etmiyorsunuz.

Üstünde bir miktar daha durulsaydı hikaye zenginleştirilebilirdi, fakat bu haliyle de idare eder.

İşaretler bu sefer Pokémonların başının dertte olduğunu gösteriyor, Ranger'lar görev başına!





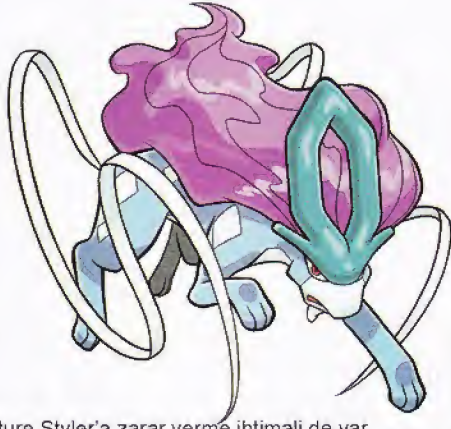
Seriye ana oyunlardan ayıran en büyük fark, pokémon dövüşlerinin olmaması. Onun yerine pokémonları yakalayıp onlarla işbirliği yapmak için Capture Styler adında bir cihazınız var. Yakaladığınız dostlarınızı maceranızda sizin işlerinizi yapıyorlar. Yangın mı çıktı? Hemen bir su pokémonu yakalayıp yangını söndürün. Yolumuzu koca bir ağaç kütüğü mü tıkadı? Ateş pokémonları yardımınıza hazır. Dostlarınız sürekli sizinle durmuyorlar, sizle işleri bittiği zaman ait oldukları yere geri dönüyorlar. Yanınızda duran tek pokémon, partneriniz ukulele çalmayı bilen bir Pichu. Yakaladığınız pokémonları sürekli yanınızda tutamama yönteminin mantığı oyuncuyu farklı pokémonları da denemeye itmek olabilir, ki Ranger serisi için oldukça mantıklı.

Oyun dokunmatik ekranı fazlasıyla kullanıyor. Pokémon yakalama kısımlarında bütün işlemi

dokunmatik ekranla yapıyorsunuz. Karakterinizi kontrol ederken, birileriyle konuşurken, menülerden seçenekleri seçerken, yani her zaman. Böylelikle oyunu kontrol ederken sıkıntı çekmiyorsunuz. Her şey oyunu her yaştan hayran oynayabilsin diye mümkün olduğunca basitleştirilmiş. Keşke her yaşa hitap ederken biraz daha karmaşık şeyleri sevebilecek olan yaştaki hayranları da düşünseleirmiş.

Capture Styler'ı kullanmak istiyorsanız önce bir pokémon ile etkileşime geçin. Oyunun başlarında bazı pokémonlar sizden kaçarken, ilerledikten sonra bazıları sizi kovalayacak, siz kaçacaksınız. Birbirinize çarptığınızda kuşbakişi görüntüye geçiyorsunuz. Pokémon ekranda gezinirken onun etrafında belli sayıda halka çizmeyi başarabilerseniz sizin ekibinize katılıp peşinizde dolaşmaya karar verecek. Halkaları çizmeye uğraşırken pokémonun





Capture Styler'a zarar verme ihtimali de var. Eğer size belirtilen limitten fazla hasar alırsanız cihaz kullanım dışı oluyor, bu da "oyun bitti" yazan o nafoş ekranını görmek demek. Merak etmeyin, oyunda ilerlediğinizde pokémonlar zorlu olduğu gibi, sizin cihazınız da güçlü olacak. Yanınızda sizle dolaşabilecek en fazla sekiz adet pokémon olacak. İzin verilen sayıyı doldurup üzerine bir tane daha yakalarsanız mevcut ekipten birini veya yeni yakaladığınızı çıkartmanız gerekecek.

Ranger oyunlarına ev sahipliği yapan diğer bölgeler gibi Oblivia bölgesi de doğayla iç içe. Masmavi gökyüzü, yemyeşil ormanları, modern olmaya gerek duymayan şehirleri, manzara seyretmek için bire bir tepeleri ve tertemiz sahilleriyle oynayanın bütün tatillerini geçirmek isteyeceği ideal bir ortam olmuş. Tek sorun, grafiklerin önceki oyunlara göre istenilen gelişmeyi kaydedememiş olması. Gerçi esas hedef kitle grafik istiyor muydu diye bir düşünürsek, en iyisi bu konudan hiç bahsetmemiş olalım.

Oyun görevlere ayrılmış biçimde ilerliyor, oynanış olabildiğince lineer. Hikayenin sonunu maksimum yirmi saat sonra görebilirsiniz, üstüne bir de ek görevler var. Ek görevlerin bazılarını yaptıktan sonra ikinci DS sisteminiz varsa D/P/Pt/HG/SS oyunlarınıza Nintendo etkinliklerinde dağıtılan efsanevi pokémonlardan bazılarını gönderebilirsiniz. Pokémon koleksiyoncuları açısından bu nokta oyunu sevmiyor olsalar dahi oyunu alma sebepleri olabiliyor.

Efsanevi pokémonlar demişken, serinin bu oyununda ekrana çizdiğiniz çeşitli semboller sayesinde efsanevi pokémonları yardımınıza çağırabiliyorsunuz. Aslında oyuna öyle çok büyük katkılar yok, hayranları sevindirmek amacıyla konulmuş etmenlerden bir tanesi. Hiç Raikou'ya binememiş olmak içinize dert olmuşa sevineceğinize eminim.

Guardian Signs derin bir oyun değil, oynanış yapısı oldukça basit, hikâye akılda kalır cinsten değil, ayrıca daha zor olması iyi olurdu. Ana seriyi seven herkes yan serileri sevmeyebilir, Ranger serisini sevebilmek için genel anlamda serinin hayranları ve evin meraklı ufaklıkları tadını çıkara çıkara oynayabilirler.



Üstte. Yolunuzu bir kaya mı kapatıyor, hemen uygun bir Pokémon çağırın ve üzerine binerek kayaları yıkıp geçin ve yolunuzu açın.

Altta. Yüzen pokémonların özelliklerini kullanarak su altından ulaşılabilen yerlere ulaşılabilir. Tabii ki burada oyun bir yüzme mini oyununa dönüşüyor.



Oyun içinde pokémonların özelliklerini konu alan bir takım mini oyunlar da var.



Üstte. Yolunuzu bir kaya mı kapatıyor, hemen uygun bir Pokémon çağırın ve üzerine binerek kayaları yıkıp geçin ve yolunuzu açın.

Altta. Yüzen pokémonların özelliklerini kullanarak su altından ulaşılabilen yerlere ulaşılabilir. Tabii ki burada oyun bir yüzme mini oyununa dönüşüyor.

NINTENDOCU Karar Vakti

- + Oynanış süresi iyi ayarlanmış
- + Ek görevler indirebilmek güzel
- + Stylus ile pokémon yakalamak
- Kendini sıkça tekrar ediyor
- Hikaye basit



Son Karar: Ranger serisine yeni halka da katılmış oldu

75%



Donkey Kong Country Returns

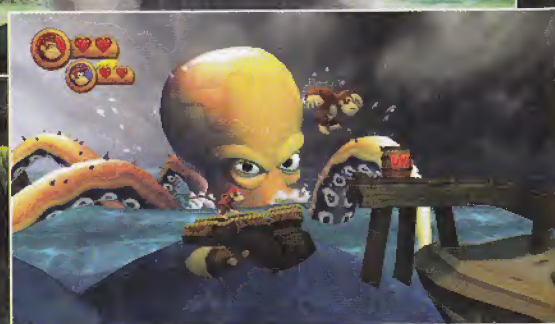
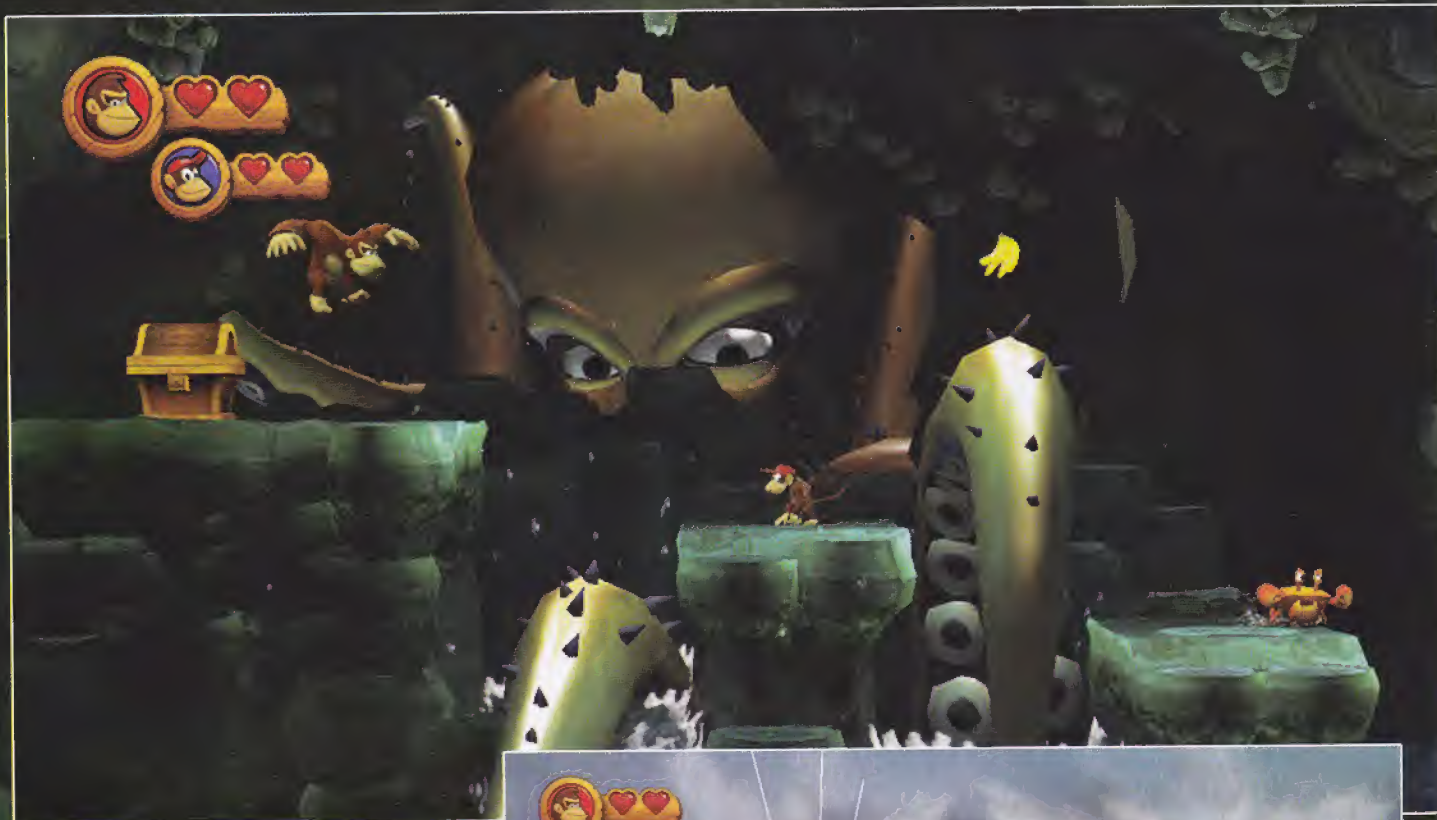
Kırmızı kravat
takan büyük kıllı ve
neşeli bir gorille
randevunuz var...
Ha bir de kırmızı
giysili ve şapkalı
bir şempanze
gelecek!

Donkey Kong Country Returns kesinlikle zor bir oyun. Hem de hardcore zorluğunda. İlk birkaç mutlu bölümde 20 hak biriktirip sonra bir maden arabası bölümünde hepsini ağlaya ağlaya harcayacağınız tarzda bir oyun. Donkey Kong Country Returns sadece mekanikleri olarak değil, reaksiyon ve zamanlama gereksinimleri olarak da tam eski platformların tadında. Ancak bu anlattığımızın tatlı bir zorluk olduğunun altını çizelim. Uğraşarak bir seviyeyi geçtikten sonra yaşayacağınız mutluluk benzersiz. DKCR o kadar dengeli bir oyun ki başarı ve başarısızlık tam da oyuncunun elinde.

Önce konuyu anlatalım: Donkey Kong'un muzları Tiki kabilesi tarafından çalınmış ve adaya dağılmıştır. Gorilimiz Donkey Kong adada dolaşarak bu muzları toplamak zorunda. Evet, bu kadar. Basit ve net.

pafpor







Balonlar

Eğer ulaşabilirsiniz size bir ekstra can sağlarlar. İlk başlarda bulması ve ulaşması kolay olmasına rağmen sonraki bölümlerde "nasıl alınacak bu balon" şeklinde uzun düşümelere neden olabilirler. Kaçmayın!



Muzlar

Hayatınızın anlamı, bütün bu maceraya çıkmanızın tek nedeni. Toplayabildiğiniz kadarını toplayın. Zaman zaman tüm muzları toplamak için bazı bölümleri tekrar tekrar oynadığınızı göreceksiniz.



Muz Parası

Üzerinde muz resmi olan bir parayı kim kullanır? Tabii ki maymun Cranky. Topladığınız bu paralarla Cranky'nin dükkanından alışveriş yapabilir, oyunun gizli bölümlerini açabilirsiniz.



Bulmaca Parçaları

Toplanması en zor nesneler. Bir araya geldikçe oyunun yüzde bitimine katkıda sağlayacak, belki birine ulaşmak için aynı bölümü tekrar tekrar oynayacağınız ve bu nedenden dolayı gördükçe tikleneceğiniz nesneler.



Variller

Eğer ağzı kapalı ise kırım içinden birşeyler çıksın, eğer ağzı açıksa içine girin ve sizi bir başka yere fırlatsın. İşte bu kadar basit...



Maden Arabası

Oyunun en zor bölümlerinin aracı. Bir o kadar da eğlenceli. Ancak zor. Ama eğlenceli. Yine de zor...

Bölümlerde ilerlerken tek amacınız muz toplamak değil. Varilleri ve kırılabilir duvarları toplayarak bölümlerin sırlarını da keşfetmelisiniz. Bulduğunuz gizli odalarda genelde muz toplama ile ilgili mini oyunlar da bulacaksınız. New Super Mario Bros gibi her biri farklı temada dünyalar var. Bu dünyaların içinde de pek çok bölüm, gizli bölüm ve bölüm içinde sırlar bulacaksınız. Her dünyanın sonunda Tiki'lerin kontrol ettiği bölüm sonu canavarları var. Her seviyeye dağılmış K,O,N ve G harflerini toplamak, size hak veren kırmızı balonlara ulaşmak gibi yan amaçlar da mevcut.

Yardımcınız Diddy Kong'u tek kişilik oyunda siz yönetmiyorsunuz. Bunun yerine bilgisayar size yardım edecek şekilde yönetiyor. Diddy sırtınıza çıkmışken jet çantası sayesinde daha uzağa zıplayabilirsiniz. Ayrıca dönmeye başlarsanız üzerinize zıplar ve hiçbir düşman önünüzde duramaz.

Oyunda binebileceğiniz sadece Gergedan Rambî var. Sadece diyoruz çünkü eski Donkey Kong Country oyunlarında çeşit daha fazlaydı.

Her seviyenin tasarımı, özellikle de görsel tasarımı benzersiz ve etkileyici. Arka planlar canlı ve hareketli ve çoğunlukla oyunun ana oynanış alanı ile etkileşime giriyorlar. Örneğin arka plandaki korsan gemisi top gülleri ile oyun alanınızı yıkıyor. Karakter animasyonlarının da müthiş olduğunu söylemeliyiz. Küçük detaylar sizi oldukça güldürecek.

Oyunda ara ara Cranky isimli bir karakterin dükkanına geleceksiniz. Burada satılan eşyaları kullanarak bölümlerdeki bulmaca parçalarına daha rahat ulaşabilirsiniz. Ayrıca Cranky size bazı bölümleri açmak için kullanabileceğiniz anahtarlar da satacak. Bu bölümlerle dünyalarda alternatif rotalar açmak mümkün.

Oyunu bitirince herşey bitmiş olmuyor. %100 bitirmek için eski bölümlere geri dönerek kaçırdığınız pekçok şeyi elde etmeye çalışacaksınız. Kesinlikle muhteşem!



Hemen incelemeyi durdurun ve gözlerimin içine bakın, derinlere... daha derinlere... yüksek puan... yüksek puan vermelisiniz..!



Karar Vakti

- + Müthiş görseller ve müzik
- + Bol bol içerik
- + Kusursuz bir platform
- + Çok güzel animasyonlar
- Co-op oyun daha iyi olabilir



Son Karar: Aynı anda hem hardcore hem de eğlenceli olmayı başarıyor.

91%



Metroid: Other M

Şu ana kadar kelle avcısı Samus Aran'ı sessiz ve ortama uyum sağlayan bir karakter olarak gördük. Şimdi bambaşka bir macerada Samus apayrı bir karakter kazanıyor ve Metroid serisi ilk defa bu kadar derin bir hikayeye kavuşuyor. Bize de oynayıp bitirmek kalıyor!



Farklı janralara dağılan, çok fazla oyunu olmayan bir seri Metroid. Herkese büyük ilhamlar veren, oynanması başka hiçbir oyuna benzemeyen 2D platform olarak çıktı ilk olarak. Uzun yıllar konsollardan uzak kaldı ama değişik bir tür ile, FPS olarak geri dönüş yaptı. Her ne kadar 2D aksiyon türüne yenilik getiriyse bir o kadar da FPS türünü değiştirdi. Tabii bu olay Samus fanlarını ikiye böldü. Uçan Metroid asalaklarını 2D olarak haklamak isteyen eski fanlar ve 2 dakika içinde patlamadan kendi gözüyle kurtulmak isteyen FPS fanı yeni nesil. Nintendo seriye yeni bir oyun eklemek istedi ve her iki grubu da memnun etmeyi amaç olarak gördü. Metroid Other M iki türün kusursuz bir füzyonu olacak şekilde yaratıldı. Acaba ne kadar kusursuz oldu?

3 oyundur Metroid'i baştan yaratan, Retro Studios başka alanlarda ilerlemek isteyince Nintendo seriyi alacak başka bir stüdyo aradı. Acaba kim yapabilir? O klasik 2D oynanışı 3D ortama sorunsuz taşıyacak? Team Ninja adını efsane seri Ninja Gaiden'den almıştı, ki bu seri 8-bit 2D platforma kusursuz taşımıştı. Metroid'i de taşıyabilir. Yalnız unutmadan Team Ninja'nın her şeyi Tomonobu Itagaki stüdyo ile yollarını birkaç yıl önce ayırmıştı. O yüzden kalan ekibin ne denli yetekli olduğunu herkes sorguladı.

Metroid: Other M üç boyutlu grafiklere sahip bir aksiyon oyunu. Oyun Super Metroid'i bitiminden izliyor. Samus Aran Mother Brain'i bir kez daha yenip gezegeni huzura kavuşturmuştur. Tam oradan ayrılırken Samus'un gemisini garip bir sinyal alır: Baby's Cry. Bu sinyali takip eden Samus, kendini bir Federasyon gemisinde bulur. Ama gemide ilginç bir macera ve geçmişle yüzleşmesi onu beklemektedir. Eskiden akademide bir eğitmeni olan Adam Malkovich, Yüzbaşı Higgs ve bir bölük piyade vardır. Bunların güvenlik görevi üstlendiği dev "sektör"lerden oluşan Federasyon gemisinde bir şey yanlış gitmektedir. Gemide büyük bir güç vardır ve tüm dengeleri bozmaktadır. Samus'un bu gemide dedektiflik yaptığı macerada her bölümde farklı ipuçları bulacaktır. Bu her ne kadar heyecanlı bir hikaye gibi gözükse de Metroid: Other M, Samus'un ciddi bir kişilik edindiği bir oyun. Sürekli Samus'un geçmişine seyahat ettığımız macerada, onun geçmişte nasıl hatalar yaptığı, neler geçirdiği, eski arkadaşlarıyla olan ilişkileri detaylıca anlatılıyor. Gemideki macerası boyunca geçmişle ilgili bir sürü ilginç olayla yüzleşiyor Samus. Yalnız bu serinin çoğu hayranı için çok iyi bir şey olmayacaktır. Büyük bir hayran kitlesi Samus'u hiç konuşmayan, duygusuz olarak oynayarak zevk almıştır. Duygularıyla gerçek bir insan olan Samus oyunun atmosferine ve tadına direk bir etki ediyor. Tabii bu tarz askeri pembe dizi konularını sevenler (mesela Babylon 5 veya Battlestar Galactica hayranları) oyundan çok daha fazla zevk alacaklardır.

Oyunun oynanışı gerçekten çok farklı, hiç daha önce denenmemiş bir method. Oyun sadece Wiimote kullanıyor, nunchuck'suz. Bu belki bir ölçü konfor sağlayabilir ama büyük ölçüde de özgürlük kısıtlayıcı. Öncelikle D-pad ile koşmak böyle 3D aksiyon oyunları için biraz sağlıksız, control stick kadar hareket olanağı sağlamıyor. Ve sadece 2 butonumuz var, 1 ve 2. tahmin edeceğimiz gibi, 1 ateş etmek, 2 zıplamak. Samus'un silahı klasik olarak charge beam atabiliyor. Yine Super Mario Galaxy serisinden hatırladığımız "wall jump" da yetenekleri arasında. Oyun tamamen 3D ortamda geçtiği için ve oyunda kamera hareketi

olmadığı için Samus ateş ettiğiniz zaman düşmalara otomatik hedef alıyor. Sadece onlara dönüp silahla deli gibi ateş etmek yeterli. Eğer daha keskin bir heder almaya ihtiyaç duyarsanız Wiimote'u ekrana işaret etmeniz yeterli. O zaman oyun otomatik olarak 1. kişi moduna geçecek ve Metroid Prime serisine benzer bir hedef olanağı sunacak. Nişan alın ve ateş edin. Bu 1. kişi modu oyunda aralıtıma yaparken de işinize çok yarayacak. Ama bazı düşmalarla savaşırken ve birkaç boss savaşında sizin aleyhinize de olacak. Mesela Wiimote yatayken sersemlettiğiniz bir düşmanı hızlıca 1. kişi moduna girip ateş etmeniz gerekiyor. Bunu yapmak bazen çok zor oluyor ve yanlış bir yerde durduğunuz zaman da düşmandan dayığı yiyebiliyorsunuz. 1. kişi modunda hareket edemediğimiz için çok karışıyor yani.

Oyndaki bölüm dizaynı gerçekten çok harika. Ne kadar lineer bir oyun olsa da son derece devasa bu gemiyi keşfetmek harika bir duygu. Farklı temalarda 3 sektör var. Bu sektörler devasa küreler içinde ve doğal yaşamı emüle ediyorlar. Biosphere mesela ormanlarla dolu bir yer. Her ne kadar size yemyeşil bir dünya gibi gözükse de aslında hepsi bir holografik imge, bu sistemi oyun boyunca çok açıp kapatacaksınız. Bunun yanında oyunda kafanızı çok yoracak bir bulmaca yok. Kapı kilitli, haritaya bak, gideceğin yeri gör, oraya git, elektriği aç, önceki kilitli kapı açılın mantığı. Zaten klasik Metroid anlayışı budur, Prime serisinin bulmacaları yok yani. Ama bunu telafi edecek sayıda düşman ve boss var. Metroid'lerin kendisinden dev uçan güvelere, dönen fırıldaklara kadar çok çeşitli düşman var. Hepsinin farklı zayıflıkları var, mesela fırıldaklara havada ateş etmeniz gerek. Boss savaşları oldukça epik, defalarca deneyeceğiniz, nasıl yeneceğinizi saatlerce düşüneceğiniz dev boss'lar. Hatta bazıları Samus'un geçmişinden kopup gelenler. En çok zevki bu boss savaşlarından çıkaracaksınız. Düşmanların dışında oyunda çok çeşitli öğeler var. Morph Ball yine burada, A tuşuna basarak küçük delizlerden kolayca geçeceksiniz. Yine her zamanki gibi zor değil ama eğlenceli. Yine kolunuza bağlı silahınızda bir sürü iş var. 1 kişi modda B ile roket atabiliyorsunuz, oyunda bazı yerlere geçmek için çok fazla kullanacağınız bir öğe. Ayrıca donma, elektrik gibi silahınıza oyun ilerledikçe modifikasyonlar yapacaksınız. Oyunda ne canınızı tamamlayacak ne de roketlerinizi toplayacak objeler var. Wiimote'u dik tuttuğunuzda Samus konsantersyon moduna girecek ve 2 saniyede roketlerini tamamlayacak. Eğer etrafta canlı düşman varsa bu işlem ayrıca canını da tamamlayacak. Kolay gibi geliyor değil mi kulağa? Buna güçlü düşmanlarla dolu bir odada şahit olmalısınız. Normal bir durumda Samus'un canı haritalarda belirli noktalarda olan oyun kayıt noktalarında tamalanabilir.

Oyunun grafikleri diğer tüm Wii'deki Nintendo oyunları ile aynı kalitede. Super Mario Galaxy 2 veya Super Smash Bros Brawl gibi oyunlarla aynı kalitede. Bölümler enfes dizayn edilmiş. Balta girmemiş ormanlar, buzul diyarları, volkanik kraterler oyunda bulnuan bambaşka dünyalardır. Düşman dizaynları ise daha çok Prime serisinden alınmış, tanıdık yüzlerin yanında yeniler de bulunuyor. Oyunda ayrıca diğer Metroid oyunlarından farklı olarak insan karakterler de var ve hepsi Samus gibi seslendirilmişler. Bu bir Metroid oyununa gerçekten çok farklı bir hava katmış. Klasik Metroid

fanları bunu itici bulabilirler, evet. Hatta nefret bile edebilirler. Ama seriyle çok yakından alakası olmayan bir Wii sahibi oyundaki duygusal havaya aldırış etmeyecektir, o yüzden çok bir şey ifade etmiyor.

Oyunun atmosferi de mükemmel. Tüm 3D Metroid oyunları gibi son derece renkli bir bilim kurgu dünyasında geçiyor ve bu ortamın geriliğini az da olsun etkilemiyor. Müzikler çok kaliteli değil ama oyunun durumuna etki ediyor. Boss savaşlarında bir iki parça akılda kalacaktır. Karakterler de usta ses sanatçıları tarafından seslendirilmiş.

Kısa bir oyun değil, Other M. Bitirmek için çok uğraşacağınız oyunlardan abartı bir zorluğu yok ama çerez bir oyun asla değil. Zaten farklı kontrollere alışmanız bayağı zaman alacağı için son derece zorlu boss savaşları ile oyunu bitirmeniz baya çok zaman alacaktır. Evet, Prime serisinin kalitesinde değil belki ama son derece keyifli bir aksiyon oyunu Metroid Other M. Team Ninja, Ninja Gaiden'deki yeteneklerini burada da konuşturmuş. Eğer Samus'un geçmişi sizi ilgilendirmiyorsa bile mükemmel bir macera sizi bekliyor.



NINTENDO

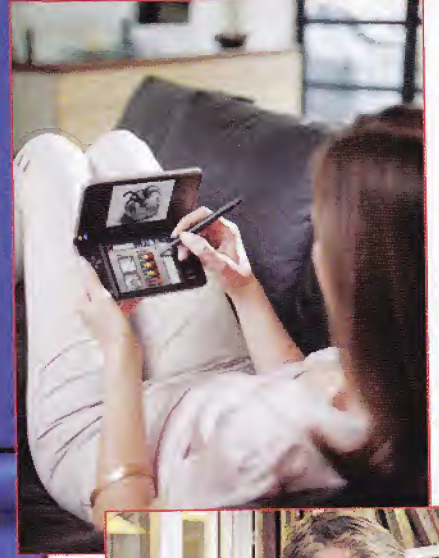
Karar Vakti

- + Klasik Metroid anlayışı ile FPS stilini harmanlayan süper platform sistemi
- + Kaliteli bölüm tasarımları
- + Zorlayıcı Boss'lar
- + Uzun oyun ömrü
- + Bazı oyuncuları itebilecek senaryo
- + Kontrollere alışmak bayağı zaman alıyor



Son Karar: Bir klasik...

87%



Art Academy

Yeni bir Picasso olmaya ne dersiniz..?

Art Academy en amatörlerden en profesyonellere kadar herkese hitap ediyor. Örneğin yukarıdaki fotoğrafta ünlü İngiliz karikatürist Christian Adams Art Academy ile karikatürlerini çizirken görülüyor.

Nintendo'nun bu jenerasyonda yaptığı atılımlar sıkça eleştirildiği halde kimse firmanın başarılarını inkâr edemiyor. Yeni oyun oynama yöntemleri gerçekten yeni kitleleri oyun dünyasına çekti. Farklı sunulmuş konsolların başarısının sonucunda ortaya çıkan oyunlardan biri Art Academy. Aslında kendisi oyun da değil, DS üzerinden resim çizmenin genel kurallarını öğretmeye çalışan pratik bir yazılım.

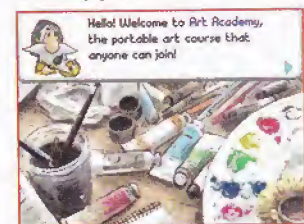
Yazılım içinde çeşitli dersler alarak, gerçeğini denemeye kalkışmadan önce işin size çok yardımı olacak püf noktalarını kavrayacaksınız. Önce basit çizimlerden başlıyorsunuz. Hocanız Vince size yazılımın sunduğu özellikleri ve temel çizim tekniklerini anlatmaya başlıyor. Temel dersler bitince ileri tekniklere geçeceksiniz, ayrıca sahip olduğunuz araçları elektronik tuvalinizin üzerinde daha etkili kullanmanın yollarını öğreneceksiniz. Bazen Vince sürekli bir şeyler anlatmanın derdinde olduğundan size ayak bağı oluyor gibi gelebilir, istediğinizde bazı önemsiz yerleri hızlı geçebilirsiniz ya da tamamen atlayabilirsiniz.

Resimleri yapmak için önce düzenli hazırlanmış arayüzden gerekli eşyanızı seçiyorsunuz. Bu genellikle kalem oluyor, çünkü boyamaya geçtiğinizde kaleme tekrar dönmiyorsunuz. Kaleminizi seçtikten sonra nasıl çiziceğinizi de ayarlayıp çizim işine başlıyorsunuz. Stylus'u elinizde gerçek kalem varmış gibi tutup çeşitli şeyleri çizmeye çalışmak gerçekten zevkli. Derslerde çiziceğiniz şey üst ekranda gözükecek, serbest çizim modunda etrafınızdaki veya zihninizdeki bir şeyi çizmeyi deneyebilirsiniz. Eğer DSI sahibiyse çiziceğiniz şeyin resmini çekip o resimden yararlanabilirsiniz.

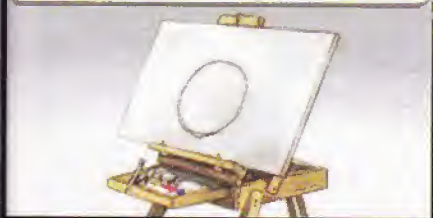
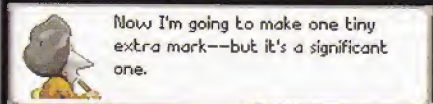
Çiziceğiniz resme karar verdikten sonra çiziminizi yapıp, detaylarını belirtilip (veya silgiyle silip) isterseniz boyadıktan sonra da resmin iyi olduğuna emin olursanız yapıtınızı oyunun galerisine koyuyorsunuz. Belirtilmesi gereken bir nokta var, o da yazılımdaki resimlerinizde "geri al" tarzı bir seçenek olmaması. Kalemle işiniz bitip fırçaya geçtiğiniz an gerçek hayatta nasıl resim çiziyorsanız burada da o kadar dikkatli olmanız gerekiyor.



Bu da ünlü Alman yazar Diana Schoenbrun'un Art Academy çizimi...



Oyunda işte bize bu amca rehberlik ediyor...



Art Academy'de isterseniz daha önceden çizilmiş modelleri baz alabilirsiniz.



Yaptığınız resimlere dilediğiniz çerçeveleri seçip saklayabilirsiniz.



Oyundaki çizim derslerinden biri de Mario'nun ünlü yardımcısı sevimli dinazor Yoshi'yi çizmeyi bize öğretecek. Yihuuu, Yoshi!

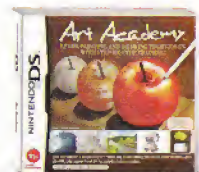


Seçtiğiniz ayarlara göre çizdiğiniz çizgiler gerçeğine çok yakın. Bu işlerle pek ilgili değilseniz, örneğin 2H kalemle oyunda çizdiğiniz çizgiyi gerçekte çizdiğiniz çizgiden ayıramayabilirsiniz. Seçebileceğiniz üç çeşit kalem var, ayrıca kağıt türü seçmek kadar ince detaylar yok, ama olan seçenekler oyuna başarıyla aktarılmış. Problem olabilecek diğer durumsa tuvalinizin boyutu, neyse ki yakınlaştırma seçeneğiniz mevcut. Bir de donanımsal ufak bir problemimiz var, DS bazı profesyonel tabletler gibi sizin ekrana ne kadar baskı uyguladığınız anlayacak kapasitede değil, ancak yazılım bu noktada yine kendini kurtarmayı başarıyor. Yapımcılar nasıl olduysa bu etkiyi yazılıma aktarmayı başarmış, yani stylus'a uyguladığınız baskı yazılım tarafından anlaşılıyor.

Art Academy mükemmel değil. Temel resim araç gereçleri dışında elinizde fazla seçeneğiniz yok. İnsan uzun süre uğraşıp yaptığı bir şeyi başkalarına da göstermek istiyor ancak yaptığınız resimleri etrafınızdakilerden başka kimseye gösteremiyorsunuz, internete resim yükleme veya bir şekilde dışarı aktarabilmeniz söz konusu değil. Sadece iki parçaya bölünmüş DSiWare versiyonlarında resimleri SD karta kaydetme seçeneği var. Bütün bunlara rağmen sizi kendi halinizde bırakan, yaptılarınızı yorumlayıp sizi çileden çıkarmayan sakın hocanızla yavaş ve emin adımlarla çizim pratiği yapmanın zevkini denemelisiniz. "Ben çöp adam bile çizemem" diyorsanız, "bir yerden başlamak gerek" derim. Umarız Art Academy yeni, gelişmiş versiyonlarıyla tekrar karşımıza çıkar, belki de sanatımızı 3DS ekranında devam ettiririz, belli mi olur?

NINTENDOCU Karar Vakti

- + Derslerin adım adım ilerlemesi
- + Gerçek hayatta yapar gibi resim yapabilmek
- + Sıkıntıya sokmayan hoca
- + Resimleri dışa aktarma özelliği yok
- + Daha fazla araç olabilirli



Son Karar: Eğlenme ve öğrenme dengesini yakalayabilmiş nadir yazılımlardan.

75%

Last Window:

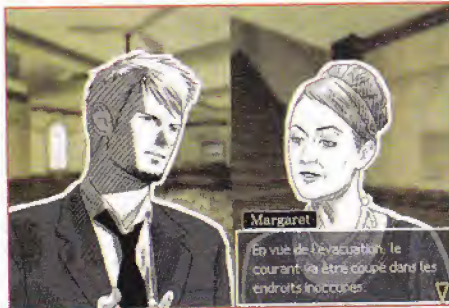
The Secret of Cape West

Nintendo DS ömrü boyunca birçoğu başarılı olan macera oyunlarına ev sahipliği yaptı. Bunlardan biri daha önce Another Code'u da yapmış olan Cing'in 2007 çıkışı oyunu Hotel Dusk: Room 215 adlı oyundu. Dağıtımını Nintendo'nun üstlendiği ilk oyundan üç sene sonra türün meraklılarının favorileri arasında bulunan oyunun devamının gelmesini görmek güzel, yalnız maalesef Cing Mart ayında kepenklerini indirmiş bulunuyor. Kyle Hyde'ı artık son kez görüyoruz.

İlk oyun eski bir New York polisinin eski arkadaşı hakkında yaptığı araştırmayı konu alıyordu. Yeni oyunumuz öncekinden bir yıl sonra, 1980 yılında Los Angeles'da geçiyor. Kyle bir gün Cape West adlı binadaki evinde kendisine yazılmış mektup bulur. Mektupta "Scarlet Star" adında yirmi beş sene önce Cape West o zamanlarda otele kaybolmuş bir eşya. Bunun dışında on üç sene önce olmuş olan garip bir olayı da öğrenen Kyle, babasının ölümünün ardındaki sır perdesini aralamak için araştırmalarına başlıyor.

Last Window önceki oyunda olan şeylere de gerek karakterler gerek Kyle'in evindeki eşyalarla gereken göndermeyi yapıyor, ilk oyunu oynayanlar göndermelerin amaçlarını anlıyor fakat bu detaylar oyundan aldığınız zevki etkilemiyor, o nedenle Last Window'a başlamak istiyorsanız önceki oyunu bitirmeniz gerekmiyor, baştan hatırlatalım. Kontrolü DS'i kitap gibi tutarak yapıyorsunuz ve Kyle'i yönlendirmeyi stylus ya da D-Pad kullanarak yapıyorsunuz. Ekranlarınızın birinde bulunduğunuz ortamın genel görüntüsü, diğerinde üç boyutlu görüntüsü var. Konuşma sahnelerinde elle çizilmiş iki boyutlu karakterlerin kullanılması ifadeleri vermek için etkili olsa da üç boyutlu alanların önünde kimi zaman hoş durmuyorlar. Bunda bazı üç boyutlu alanların düzgünce hazırlanamamasının da etkisinin olduğunu söylemekte fayda var. Aslında rahatsız edecek derecede hazırlanmış alanlar yok, problem araştırma yaparken ortaya çıkıyor.

Oynarken zamanınızın büyük çoğunluğunu karakterlerle konuşup bilgi alarak geçireceksiniz, evinizin içinde veya çevrede dolaşacaksınız. Bazen karşınıza çözülecek bulmacalar çıkabiliyor, ama insanları sorguya çekip meselenin derinine indiğiniz kısımlarla kıyaslırsak bulmacaların nadir olduğunu söyleyebiliriz. İnsanları dinleyip onlara sorular sormak, araştırmanızda büyük öneme sahip bulgulara ulaşmanızı sağlıyor, ancak herkes sorgulanmayı seven cinsten değil. Çok fazla veya yanlış şeyler sorup karşınızdakinin sinirini bozarsanız araştırmanız sona eriyor. Hotel Dusk oyununda ve macera türünün genelinde olduğu gibi Last Window da okumanız gereken bolca yazı içeriyor. İsterseniz gereksiz gördüğünüz yerleri atlama hakkı verilmiş durumda, ama şahsen önermem, çünkü sizin gereksiz sandığınız cümleler altında bulmanız gereken ipucu olabilir. En iyisi oyunu olduğu gibi kabullenip ona göre oynamak.



Last Window olması gereken uzunlukta. Toplam on bölüm var, her birini ortalama bir ya da bir buçuk saat içinde bitirebilirsiniz, bu da yeterince tatmin edici. Bölüm sistemi uzun bir süre ara vermenizin gerektiği zamanlar olabileceğini hesaba katarsanız kullanışlı olmuş, böylece hikâyeye kaldığınız yerden tekrar ve sıkıntı çekmeden dala biliyorsunuz.

Cing'in en son oyunu aynı zamanda hem kendilerinin, hem de DS'in en iyi oyunları arasına girebilecek durumda. Macera ve polisiye sevenlerin, ayrıca Kyle Hyde'ı son kez görmek isteyenlerin raflarında bir köşe edinmeli. Oyunlarında satırlar dolusu yazı okumayı sevmeyenlereyse yanından bile geçmemelerini tavsiye ediyoruz.



NINTENDOCU
Karar Vakti

- ✓ Oynadıkça merak uyandıran hikâye
- ✓ Birakılınca tekrar geri dönülebilir
- ✓ Rahat kontrol sistemi
- ✓ Tekrar oynanabilirlik söz konusu değil
- Bazı alanların grafiklerini göze hoş gelmiyor

Son Karar: Cing daha iyi veda edemezdi

83%



Ivy the Kiwi?

Şirin kiwi kuşumuz Ivy geç de olsa karşımızda...

Prope'ü "penguenlerin bile oynayabileceği oyun" Let's Tap ile tanımiştık. Etrafınızdakilerle beraber Wii'ye kilitlenmek için ideal oyunlardan biriydi Let's Tap. Daha sonraları mini oyunlar yapmaya devam eden firmayın en sonunda tam bir oyununu oynama fırsatı da elimize geçti. Sonic'in yaratıcısı Yuji Naka, mavi kirpısından sonra oyun dünyasına sevimli bir dost daha katıyor, turuncu kiwi Ivy. Doğrusunu söylemek gerekirse çoğu zaman olduğu gibi bu oyunun da batıya geleceği konusunda umudumuz pek yoktu. Sonunda kuş batıya göç etti, fakat göç etmekle iyi mi etti, kötü mü etti karar sizin.

Karşılaşacağınız en büyük sorun grafikler diyebilirim. Oyunun Amerikan versiyonunda arka planlar renklendirilmişken, Avrupa versiyonunda oyunu eskimiş kâğıt gibi görünen bir zemin üzerinde oynuyorsunuz. Amerikan versiyonun renk avantajı göze hitap etmekle kalmayıp çevrenizi rahatça ayırt edebilmenizi sağlıyor.

Bir hikâye kitabında geçen oyunumuz, minik kiwi Ivy'nin annesini arama macerasını konu alıyor. Ivy bölümlerde kendi hareket ediyor, sizin göreviniz onun tek parça halinde bölümü bitirmesini sağlamak, bunun için ekrana sarmaşıklar çizerek Ivy'ye yön veriyorsunuz. Bu açıdan temel oynanışı Kirby: Power Paintbrush'a benzetebiliriz. Oyunumuz karaktere odaklanmış platform türündeki oyunlardan bekleyeceğimiz çoğu şeyi veriyor aslında, şirin tasarımı karakterinden tutun hikâyenin kararında olmasına ve bunların oynanışa uygun tasarlanmış bölümlerde sunulmasına kadar.

Ivy'yi doğrudan kontrol edemediğinizden ilk bölümlerde işi biraz öğrenmeniz gerek. Genelde bu yapıdaki oyunlarla karşılaşmadığınız için kontrollere alışmak kiminize göre zaman alabilir, hatta kimi zaman oyun ciddi derecede canınızı sıkabilir. Temel controller sorun değil, sorun olan oyunu doğru düzgün oynamayı öğrenmek. Bu noktada doğal olmak gerekiyor. Gerçek hayatta kendi halinde hareket etmeye çalışan cisme dışarıdan müdahale ettiğinizde ne oluyorsa oyunda da yaklaşık olarak aynısı olacak, yani Wii'de oynuyorsanız göz-el koordinasyonunuz biraz iyi olmalı. Eğer düşmanları ve

çeşitli engelleri hesaba katarsanız, pratik yapmadan işiniz iyice zor olacak. DS aynı durumdan sıkıntılı değil, çünkü stilyus kullanarak yapacağınız hareketler hem çabuk hem kolay.

Bahsettiğim özellikler gözünüzü korkutmasın, kontrollere alışır alışmaz zorluk faktörü ortadan kalkıyor, zorluk önünüze yavaş yavaş konulduğu için, ilerledikçe önünüze gelen şeylere rahatlıkla alışıyorsunuz. Bölümleri bitirme süreniz en fazla bir iki dakika sürebilir, hatta kimi zaman daha kısa. Fakat bölümü bitirmekle tamamlamak arasında fark var. Her bölümde toplayacağınız 10 tane kuş tüyü var, bunları toplamak acemilere göre değil. Bu açıdan incelediğimizde Ivy'nin Kirby oyunlarıyla yeni bir ortak yönü çıkmış oluyor. Herkes bitirebilir, ama tamamlamak isteyen uğraşması gerekir.

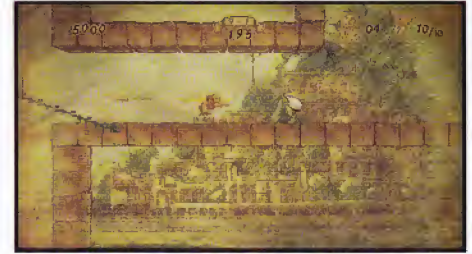
Wii versiyonun çok oyunculu mod seçeneği bulunuyor. İsterseniz berabere, isterseniz birbirinize karşı oynayabilirsiniz. Birbirinize karşı oynarken, bir oyuncu Ivy'nin sağ olarak bölümü bitirmesine yardım ederken, diğeri ona engel olmaya çalışıyor. Kendinize yapay zekası yüksek boss bulmak diye ben buna derim, denenesi bir mod gerçekten. Birlikte oynayışı eğer gerçekten zorlanırsanız (ki pek sanmam) yardım istemek için veya oyunu birilerine öğretmek, sevdirmek amacıyla deneyebilirsiniz.

Ivy, Wii haricinde DS, WiiWare ve DSiWare üzerinden de edinebileceğiniz bir oyun. DSiWare/WiiWare sürümlerinde çok oyunculu mod yok, ayrıca Wii/DS sürümlerindeki bölüm sayısının yarısına sahip. Hangi versiyonu seçeceğinizi sizin oyundan ne beklediğinize ve oyuna vermek istediğiniz ücrete bağlı.

Ivy the Kiwi?, hakkında kesin fikir sahibi olmak için denemenin şart olduğu oyunlardan. Naka ve ekibi işini iyi yapmış yapmasına, ama yine de oyunun üzerinde bundan biraz daha fazla durulabilmiş gibi görünüyor. Canınız sıkıldığında açıp kısa süreliğine oynanacak en ideal oyunlardan biri.



Wii ve DS versiyonlarını karşılaştırdığımızda oyunun o kahverengi grafik tonunun DS'in küçük ekranında daha az rahatsız edici olduğunu söyleyebiliriz. Ancak çevreyi ayırt etme sorunu her ikisinde de var.



Oyunun Wii versiyonundaki grafik tonu ilk bakışta ilginç gibi görünse de ilerledikçe göz yormaya başlıyor.



NINTENDOCU

Karar Vakti

- + Alışılmadık oynanış
- + Çok oyunculu mod
- Amerikan versiyondaki grafiklerle gelmeliydi



Son Karar: Yuji Naka'dan şirin bir platform oyunu.

68%

NBA JAM

Boom şaka laka laka, boom şaka laka laka boooom!

Eskiden oyun anlayışı çok değişti. Hiçbir oyunu "ciddi" olarak oynamazınız. Çünkü oyunlar eğlence içindi. Sanki gerçek bir NBA liginde top sektiryormuş gibi kendinizi oyununuza kaptırmazdınız. Tek istediğiniz, "şu bilmemneyi jetonlu makinada bir rezil edeyim" Her takımda 5 oyuncu olup olmaması da önemli değildi. Al topu koş çak smacı potaya! Mantık bu kadar. Ama ne yazık ki yıl arkası yıl sürekli birbirinden daha gerçekçi olmaya çalışan ve bu arada eğlencesinden feragat eden basketbol oyunlarına kaldık. Her sene çıkışında takım güncellemeleri dışında çok ciddi bir değişiklik olmuyordu. En azından bir arkadaşımızla oyunu çılgınlar gibi oynayamıyorduk. Geçtiğimiz ekim ayı dertlerimize derman geldi sevgili Nintendo'cular. Geçmişten tanıdık bir sima geri döndü, hem de jetonlu makinalara değil, evimize Wii'lerimize: NBA Jam!!!!

Eskiden Midway'in SNES'lerimize getirdiği ve saatlerce oynadığımız NBA Jam serisi Wii'de yeni evini bulmuş. Oyun yine selefleriyle aynı mekanikte. 2'li takımlarla maç yapıyorsunuz, ama tüm fizik kurallarını alt üst ederek. Üç sayıyı art arda atın bir anda ateş sarıyorsunuz ve smacınızı kimse engelleyemiyor. Veya rakibinizi alt edip yolu açabiliyorsunuz. Tabii canınız bitince etkisiz hale geliyorsunuz. Basit aksiyonlar, pas, şut, blok ve top çalma. Bu kadar! Ama bu kadarı bile NBA Jam'i en eğlenceli basketbol oyunu yapmaya yetiyor da artıyor bile. Çünkü kural yok. Ne travelling var ne de out var. Faul de yok, çarpın rakibe çarpabildiğiniz kadar. Takan yok. Anın tadını çıkarın.

Oyunda bazı modlar var. Camapign modu dövüş oyunlarındaki "arcade modu"ndan farksız. Takımınızı seçiyorsunuz ve tek tek karşınıza gelen takımları deviriyorsunuz. Belli seviyeye gelince "boss" ile karşılaşıyorsunuz ve onunla teke tek maç yapıyorsunuz. Bu boss'lar öyle boş şeyler değiller, Shaquille O'Neal, LeBron James, Larry Bird, Magic Johnson gibi efsaneler. Evet onları teke tek Jam'de yenmek hiç kolay değil. Sadece bu kadar değil tabi NBA Jam'in modları. Remix eski kurallara yepyeni power-up'lar getiriyor, eğlenceyi ikiye katlıyor. Smash ise canların kaldırıldığı, sadece smaçlara odaklanan bir mod. Kim daha çok smaç atarsa o galip. Domination ise sayılarınızı belli bölgelerden atmaktan oluşuyor. Elimination 4 kişiden en az kim sayı attıysa o kaybediyor, 21 ise Elimination gibi ama 21'e ulaşan kazanıyor.

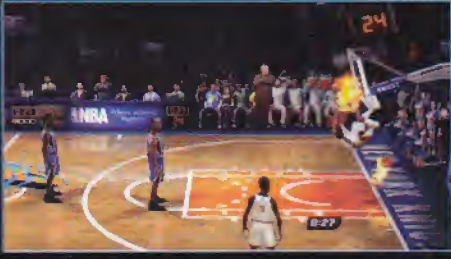
Oyunda seçenek bol, kontrollerde de öyle. Wiimote + nunchuck default olarak kontrol metodu. A işe pas B ile şut. Bazen özel hareketler için Wiimote'u sallamanız gerekebiliyor. Ama eğer Wiimote + nunchuck'dan rahatsız olduğunuz zaman değiştirebilirsiniz. Oyun Classic Controller ile Gamecube kontrolörü de destekliyor. CC ile daha orijinaline uygun oyun zevki yakalanacağından eminiz.

Oyun NBA oyunu olduğu için tüm NBA takımları var doğal olarak. Timberwolves'dan Knicks'e kadar. Tabii her takımdan birkaç güncel oyuncu ve birkaç da efsane var. Zaten oyun için sadece 2 oyuncu seçeceğiniz için sorun yok. Efsanelerin çoğunun kilidini sizin

açmanız gerekiyor. Çoğu da boss maçlarını yenerek. Sonrası daha keyifli olacak, çünkü kilittiller arasında çok büyük sürprizler var. Efsane basketçiler Bird, Johnson, Olajuwon ve Erving'in yanında takım amigoları, maskotları hatta spor yorumcuları bile var. Bütün bunların yanında en büyük sürpriz ise oyundaki NBA Jam klasiği politikacılar. Her iki taraftan da Amerika'nın en ünlü isimleri var: Demokratlardan Obama, Clinton çifti, Biden ve Gore; Cumhuriyetçilerden ise Bush Jr., Cheney, Palin ve McCain var. Yani Sarah Palin'i deli gibi koşturup alevler içinde yakabileceğiniz tek yer burası. Politikacıların yanında rap grubu Beastie Boys'un da tüm üyeleri oyunda.

Oyunun nasıl görüldüğü konusunda ise kimsenin şüphesi olmasın. Eskilerin 2D arcade oyunu 3D'ye mükemmel uyum sağlamış. Sadece stadyumlara derinlik katılmış. Oyuncular ise ciddiyetten mahrum birer kukla gibiler. Ve yüzleri de kafalarına fotoğraftan kesilip yapıştırılmış. Bu durum bazen onlara bakıp dakikalarca gülmenize yol açabiliyor. Özellikle Sarah Palin'e. Palin bu oyunda çok şeyi değiştiriyor, evet. Müzikler orta kalite arcade tarzı müzikler. Herhangi bir soundtrack'i yok yani. Olsun zaten böyle bir oyuna lisanslı müzik gerekmez. Ama spikerler oyunu anlatıyor ve çok iyi anlatıyorlar. Özellikle "Boom Shaka Laka"yı iyi biliyorlar. Bilmeyenlere söyleyelim "Boom Shaka Laka" serinin arcade versiyonunun melodisi.



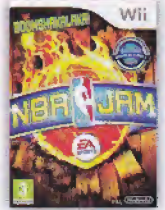


NBA Jam jetonlu makineleri Wii sayesinde evinize getiriyor. Arkadaşlarınızla size saatler dolusu çılgın dakikalar vaat ediyor. En büyük eksisi online bir modun olmaması, böyle bir oyunda online multiplay olmazsa olmazdı ama bu eksiklik bunun mükemmel bir basketbol oyunu olmasına engel değil. Zaten böyle oyunların zevki yanınızdaki arkadaşınızla oynamakla çıkar. Bir başka eksisi se bazı efsaneler eksik. Wilt Chamberlain, Charles Barkley ve en önemlisi, serinin en çok kullanılan adamı Michael Jordan (kendisi başka bir oyunda) NBA Jam'de smaç atamıyor. Ama bunu da telafi edecek politikacılarımız var, değil mi? Neyse eğer eğlenmek için basketbol oynamak istiyorsanız çekinmeden bu oyunu alın. Son bir kez daha: Boom shaka laka!



NINTENDOCU Karar Vakti

- + Süper arcade ruhu harika aktarılmış
- + Rahat kontroller
- + Oyuncu kadrosundaki sürprizler
- + Çok çeşitli modlar
- Online yok
- Jordan ve birkaç önemli efsane eksik



Son Karar: Bize eski günleri yaşatacak müthiş bir arcade tecrübesi...

85%



GOLDENEYE 007

Uzun süren multiplay seanslarımızın olduğu N64 klasiği Brosnan'ı bırakıp, Craig ile Wii'lerimize geri dönüyor. Bir sürü James Bond karakteriyle dolu eğlenceli geceler başlasın!

Nintendo'nun hiç huyu değildir bir film serisinin lisansını alıp onun oyunlarını üretmek. Kendisinin zaten çok güçlü isimleri var, niye hazır yapılmış bir franchise için uğraşsın? Ama bir kere yaptı Nintendo bunu. 1995'te James Bond 8 yıl aradan sonra mükemmel bir dönüş yapınca Goldeneye ile gişe rekorları kırdı. Ama kimse filmin oyununu yapmak için oralı olmadı. İlginc bir şekilde Nintendo 007 çılgınlığına dahil oldu ve Nintendo 64 sisteminin İngiliz ustaları Rare takımını bir oyun için görevlendirdi. Oyun filminden 2 yıl geç çıktı, ama isterse 13 yıl geç çıksın (!) Gelmiş geçmiş tüm film oyunlarını bırakın bütün FPS'ler arasında şüphesiz en iyisi oldu Goldeneye 007. Gerek bölüm dizaynı, gerek kontrolleri, gerek düşmanları, gerek tehlikeli derecede bağımlılık yapan multiplay modu, gerekse süper ünlü tank bölümüyle. 3 ayda Player's Choice katmanına yükseldi. Aradan 13 yıl geçti ve oynayan herkesin hafızasında silinmeyecek anılar bıraktı. Bu E3'te oyunun Wii için geri döneceğini öğrendik. Fakat efsane yapımcıları yoktu. Hem sevindik hem de endişelendik. Rare'in yaptığı bu şahesere kim yaklaşabilirdi ki?

Evet, Wii için Goldeneye geldi. Ama ortaya çıkan şey 1997 oyunuyla çok az alakası var. Sakın endişelenmeyin, oyun harika. Sadece 1997 klasiği kadar kusursuz değil. Oyunda çok köklü değişiklikler yapılmış. Öncelikle 1995 filmindeki Bond Pierce Brosnan yok. Çünkü onun devri geçti. Artık devir yeni nesil Bond Daniel Craig'in. Tamam o öncekiler kadar beyfebdil değil ve devasa birşey ama role de bambaşka bir tat katıyor. Craig oyuna sesi ile de destek veriyor. Onun yanında Dame Judi Dench de M olarak sesiyle oyuna katkıda bulunuyor. Bu ikisi

dışında herkesin, Zukovsky, Trelevyan ve Onatopp gibi karakterlerin görünümü

oynayan aktörlerden değiştirilmiş, seslerini de başkaları sağlıyor. Ama bu sorun değil, çünkü Zukovsky'i Robbie Coltrane'in seslendirmesi oynanışı hiç değiştirmeyecek. Senaryodan hiç bahsetmeyeceğim, çünkü bu oyun aynı zamanda bir film ve filmin tadını kaçırmak olmaz. Sadece şunu söyleyeyim, soğuk savaş sonrasında yasadışı işlerle uğraşan birtakım Rus işadamlarının peşine düşüyor Bond. 1997 oyunu filminden çoğu yerde farklılık gösteriyordu, bu farklılık bu oyunda da var.

Bildiğiniz bir FPS Goldeneye. Saatlerce anlatılacak özelliği yok. Gerçek silahları susturucuları, her-ışe-yarayan Omega kol saati ile. Düşmanlarınız ise eski KGB ajanları yeni kötülük yapan piyonlar, çok vuracaksınız bunları. Oyuna Byelomorye barajından başlıyorsunuz yine. Eski oyunu oynadıysanız nasıl gittiğini biliyorsunuz akışın ama bölüm haritaların oldukça değiştiğini göreceksiniz. Yine de kaybolmanız mümkün değil. İlk defa oynuyorsanız ise harika bir macera sizi bekliyor diyeyim. Sayısız değişik (çoğu da 2010 teknolojisine uyarlanmış) Q icadının yanı sıra (Q bu oyunda yok ne yazık ki) araç kullanmanız da mümkün, en önemlisi de tank. Evet, klasik tank bölümü, o da değiştirilmiş olarak bu oyunda bulunuyor.

Kontroller konusunda oldukça çeşitli seçenekleri var oyunun, asla rahatsız olmayacaksınız. Wiimote + nunchuck ikilisi çok iyi iş görüyor, eğer geçen senenin Call of Duty: Modern Warfare Reflex oyununu oynadıysanız çok rahat edeceksiniz, çünkü aynı hassasiyet var. Wiimote'u ekrana tutmanız yeterli nişan alabilmek için. Ama eğer diğer konsollarda bol bol FPS oynayanlarsanız Wiimote kontrolleri

size bir nebze rahatsız gelecektir. Bunun için Classic Controller Pro (veya Gamecube kontrolörü) sizin yardımınıza yetişebilir. Burada da iki analog klasik FPS metodu ile oynayacaksınız. Herkes iyi biliyordur bu yöntemi. Classic Controller Pro'nuz yok mu? Öyleyse bu oyunu alırken Goldeneye CCP bundle paketini öneririz, oyunun içinden sınırlı sayıda üretilmiş ALTIN Classic Controller Pro çıkıyor. Evet bu oyunda altın olan şey göz ve tabanca değil. Bu özel CCP sadece kısa süreliğine paket halinde sunulacak.

Bölümlerden bahsettik, Bond oyunun çoğunda Rusya Federasyonu'nda ama oyun boyunca İspanya, Dubai gibi yerlere de gidecek. Bölümler dediğim gibi çok farklı ama bu kötü değil. Eurocom hepsini baştan yaratmayı bilmiş, hiçbirini baştan savma değil. Hatta bazı bölümler eski oyuna göre ilerleme de denebilir (eski oyun hala en iyisi). Bazılarında bazı objektifler olacak ki yapmak için tüm bölümü baştan sona bir daha tarayacaksınız. Yine 4 zorluk var. 007 Agent zorluğu, en zor seviye, ciddi çok zor direk ona atlamamanız sizin için iyi olur. Ama can sistemi biraz değişmiş, çağdaş FPS'lerde olduğu gibi dinlenme sistemi.

Gelelim oyunun en can alıcı kısmına. Multiplay. Oyun hem offline hep online multiplay modları içeriyor. Offline modda 4 kişi split-screen deathmatch'ın keyfini çıkarabilirsiniz. Aynı N64 versiyonunda olduğu gibi. Haritalar ilk oyunu animatsatsa da aynı değil. Fabrikanın en çok oynanan olacağından eminiz. Fakat offline modda bot olmaması 2 kişilik eğlenceyi biraz kısıtlıyor.



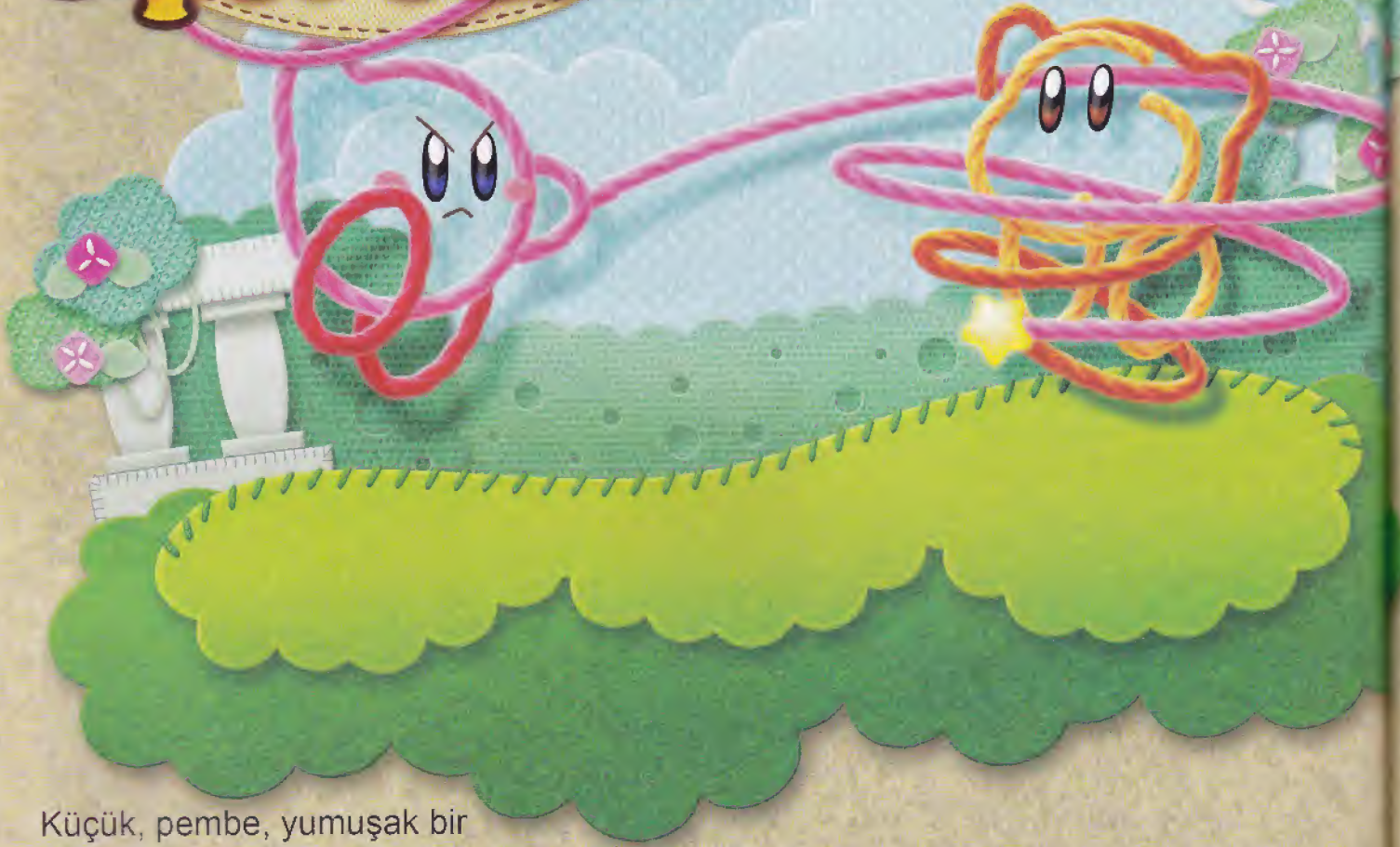
(not: Size Altın CCP pakedini almanızı öneririm)



91%

Evet gözleriniz sizi yanıltmıyor. Bu sayfa tasarımı bir önceki sayımızdaki ön inceleme ile neredeyse aynı. Çünkü o kadar şirindi ki kıyamadık!

Kirby's Epic Yarn™



Küçük, pembe, yumuşak bir yaratık olan Kirby yine bu macerasında düşmanlarını yutacak, dikişini çözerek kötülere karşı savaşacak. İğnenizi, ipliğinizi ve kumaşlarınızı hazırlayın!



Son derece mütevazı bir görünümü var Kirby'nin. 2 göz, 2 ayak ve kol ve minik (!) bir ağız. Ama kendisinin hiçbir şikayeti yok. Ufakık görünümüne rağmen hiç doymak bilmeden yemeyi çok seviyor. Pastalar, turtalar, bisküviler, çörekler, börekler, kızarmış tavuklar, dondurmalar onun için olmazsa olmaz güç kaynakları. Tabii en sevdiği yiyecek domates de. O kadar seviyor ki yemeyi bu küçük pembe puf, macerasında düşmanlarına karşı kullandığı en önemli silahı oluyor. Herkesi yiyip yutuyor yani. Çeşitli hayvanlar, kardan adamlar, ateş parçaları, kayalar, önüne engel olabilecek herşey onun için sadece ufak bir öğün. Yemek yemek onun için çok önemli. Bu yeteneği olmadan ezeli düşmanı Kral Dedede'nin planlarını suya düşüremez, Dreamland'a huzur getiremez. Yemek yemeyen bir Kirby hayal edilemez. Yoksa edilir mi?

Maceramızın başlama sebebi de Kirby'nin bitmez tükenmez açlığından kaynaklanıyor. Doymak bilmeyen kahramanımız bir gün en sevdiği yiyecek Metomato'yu görüyor. Onun sırf yün ipliğinden yapılmış olmasına hiç bakmadan direk mideye indiriyor. Aslında kötü büyücü

Yin-Yarn'ın domatesi olan bu Metomato'yu yiyen Kirby anında başka bir ülkeye ışınlanıyor. Ama Kirby kendini çok farklı hissediyor, sanki çok hafıfımsı gibi. Kirby artık yün ipliğinden oluşmakta ve yemek yeme kabiliyetini tamamen kaybetmiş durumda. Onu geri kazanması için yapması gereken şey çok basit. Tamamen tekstil ürünlerinden oluşan Patch-Land'in prensi Prince Fluff'a buranın tekrar eski haline dönmesi için kötü büyücü Yin Yarn'ı yenmesine yardım etmek olacak. Bu Kirby için hiç de kolay macera olmayacak, en önemli kabiliyetinin kaybolduğu düşünülürse.

Kirby's Epic Yarn, yapımcı GoodFeel'in bir diğer oyunu Wairo Land: Shake Dimension gibi WiiMote'u yatay tutarak oynadığımız bir oyun. Bu sebeple kontrolleri süper kolay. Sadece yön tuşları ve 1-2 tuşları kullanılıyor. Oyunda dediğimiz gibi Kirby artık kimseyi yutamıyor. Buna rağmen düşmanlarını yenmesi hiç zor değil sadece iplik kırbacını sallayarak onların dikişini çözmesi yeterli. 1 tuşuna uzunca basılırsa düşmanın dikişini çözmekle kalmıyor onu ip yumağına çeviriyor. Bunu da istediğinin kafasına atabiliyor. Yine yutma kabiliyeti

olmadığı için Kirby havada dakikalarca asılı kalamıyor, onun yerine iplik doğasını değiştirip bir paraşüte dönüşüp düşmesini yavaşlatabiliyor. Aynı şekilde Kirby hızlı koştuğu zaman korna çalan minik bir arabaya dönüşüyor. Yani şekilden şekile girmesi için Kirby'nin illa birşeyler yutması gerekmiyormuş.

Oyunun kendisinden bahsedelim. Herşeyden önce Kirby oyunları hakkında önceleri ne biliyorsanız unutun. Klasik Kirby oyun biçimini, sürekli oyuncuyu zorlamayan platformlarda güçsüz düşmanları pataklayarak ilerlediğiniz oyun biçimini özellikle. Çünkü Kirby's Epic Yarn bambaşka, klasik Kirby biçiminden son derece farklı. Hatta oyunu oynarken bunun bir Kirby oyunu olduğunu unutacaksınız, kesin. Belki bir Yoshi's Island veya Wario Land oynadığınızı hissedeceksiniz. Kirby oyunları "platform" türüne ait olmasına rağmen türün öğelerinin çoğunu içermiyordu. Daha çok bir "beat'em up" tarzı hakimdi. Fakat Kirby's Epic Yarn oyuncuların hoplayıp zıplayacağı, bir sürü mücevher toplamaya çalışacağı, haritadan bölümleri seçip oyanacağı ve bu bölümleri daha sonra fazla puan için tekrar oynayacağı bir platform. Oyun Yoshi's Island oyunları ile çok benzerlik gösteriyor. Nasıl mı? Öncelikle Kirby bu oyunda ölmüyor. Hatta Waddle Dee gibi düşmanları Kirby'e dokunamıyor bile. Dokunan düşmanları da Kirby'nin canını acıtmak yerine paralarını düşürüyor. Bu aynı bebek Mario'yu düşüren Yoshi ve halkalarını düşüren Sonic the Hedgehog gibi. Eğer düşen mücevherleri zamanında toplarsanız hiçbir sorun olmuyor. Yoshi's Island ile diğer benzerliği ise bölüm yapısı. Oyunda son derece çeşitli bölümlerle karşılaşacaksınız. Yürüyen dev oyuncak robotlar, tepeden düşen ve merdiven oluşturan kristaller, uçan halılar, sahile top atan korsan gemisi... Hiçbir bölüm bir diğerine kesinlikle benzemiyor. 6 dünya var ve bu dünyaların temaları hep farklı. Çöl dünyası, Tatlı dünyası, Deniz dünyası... Her dünyadaki 4 ayrı bölüm bile farklı tattalar. Yapımcılar son derece çeşitli bir oyun yaparak kimsenin oyundan sıkılmamasını mükemmel sağlamışlar. Yine Yoshi's Island benzerliklerine devam edersek, bölümlerin puanlandırılması da son derece benzer. Bölümü tamamlayınca topladığınız mücevher kadar madalya alıyorsunuz. Bronz, gümüş ve altın. Tabii altını almanız faydanıza. Son olarak, Yoshi'nin bazı bölümlerde tren, uçak, araba ve helikoptere dönüşüp oyunun eğlencesini katıyor. Artık bir yün ipliği olduğu için Kirby de bu şansa sahip. Her dünyada ayrı bir araca dönüşme onu bekliyor. Dev bir tank, uçan daire, ralli cipi her biri farklı kontrol şemalarıyla Kirby'nin seçenekleri arasında.

Kirby's Epic Yarn kolaylık konusunda orta bir yerde. Yoshi's Island gibi çıldırtan zorluğu yok ama Kirby'nin önceki oyunları (Nightmare in Dreamland, Squeak Squad) kadar da çerez değil. Oyunu 2-3 içinde hiç zorlanmadan bitirirsiniz. Zaten oyunda ölmek yok. Kirby'nin bu sefer canı yok ve ip olduğu için düşmaları zarar veremiyor. Ama Sonic the Hedgehog misali tüm parasının etrafa saçılmasına sebep oluyor. Ki bu oyunun en önemli noktası. Bölümleri bitirmeniz değil, bölümleri en çok mücevher ile bitirmeniz önemli. Ne kadar çok altın madalya toplarsanız o kadar %100'e yaklaşırsınız. %100 yapmak en

önemli şey, bölümleri sorunsuz bitirmeniz, kilitli olan herşeyi açmanız gerekiyor. Oyun sizi bunları yaptığınız zaman iyi ödüllendiriyor. Boss bölümleri ne kadar iyi bitirilirse o kadar yeni bölüm açıyorsunuz. Animal Crossing vari bir eviniz var ve burayı bölümlerden topladığınız mobilyalarla döşeyebilirsiniz. Ne mi anlamı var? Ne kadar iyi döşerseniz Kirby o kadar yeni arkadaş ediniyor ve her yeni arkadaş yeni saklambaç gibi mini oyunlar demek ve mini oyunlar da %100 için küçük bir adım demek.

Evet, New Super Mario Bros.'taki co-op multiplay zevkini Kirby's Epic Yarn da getiriyor ama 4 kişi yerine 2 kişi. 2 oyuncu Kirby ve Prince Fluffy'de birini seçiyor ve bölümlere dalıyor. Oyun 2 kişi olunca çok daha kolay oluyor. Zıplamadığınız yüksekliklere daha kolay zıplıyorsunuz ve birbirinizi tutup silah olarak kullanıyorsunuz.

Oyunun grafikleri oyunun en can alıcı yanı. Kirby oyunları her zaman delice sevimlidir, ama Epic Yarn bambaşka bu konuda. Çok çeşitli temalarda dünyalar var ama ne kadar farklı olursa olsun hepsi de tekstil ürünlerinden yapılmış. Evet, tekstil ürünleri. Kumaşlar, keten, pamuk, fermuar, düğme, yün iplik, kot, kadife, saten yani dikiş nakış alanında bildiğiniz her şey. Hepsi de 2D grafiklerle yapılmış ama mükemmel 2D grafikler. 3D oyunda yok gibi. Zaten kumaş dediğimiz şey 2D biliyorsunuz. Ve kumaşlar kullanılarak mükemmel bir patchwork dünya yaratılmış. Deniz ve sahil, mağaralar,

yanardağlar, kış dünyaları ve pastalar ve çörekler. Hepsisi patchwork işi. Su bile mavi yün ipliğinden başka bir şey değil. Üzerinize düşen çiğ da pamuk. Kottan yapılmış ağaçlar, parlak sarı kumaştan yapılmış davullar. Oyunu oynadıkça gördüklerinizi çok seveceksiniz.

Müzikler. Grafiklerin mükemmeliyeti yetmediyse müzikler oyunu abartacaktır. Önceki 8-bit Kirby müzikleriyle alakası olmayan bir soundtrack var. Çoğunlukla piyano parçaları ama hepsi birbirinden nefis. Zaten oyun baştan sona resimli bir masal kitabı gibi, müzikler de bunun leziz sosu oluyor. Büyük bir ihtimalle oyunu bitirdikten sonra müzikleri dinlemek isteyeceksiniz, bunu yapmak için her bölümden CD yamasını bulmanız gerekiyor.

Kirby's Epic Yarn kesinlikle bizim daha önce oynadığımız bir Kirby oyunu değil. Gerek platform öğeleri, gerek baldan tatlı garfikleri, gerek bıkmadan dinlenecek müzikleri, gerek bambaşka art stili gerekse bitmez tükenmez ekstraları ile eski oyunlara hiç benzemiyor. Ve kesinlikle şu ana kadar çıkmış en iyi Kirby oyunu.



NINTENDOCU

Karar Vakti

- + Kusursuz oynanış
- + Bol içerik, uzun sürecek oyun ömrü
- + Eşsiz grafik stili
- + Kulağınızı bayram ettirecek müzikler
- + Son derece eğlenceli multiplay
- Biraz kolay ama tam bir eksi olacak kadar değil.



Son Karar Tek kelime ile kusursuz bir oyun tecrübesi.

95%

Rock Band 3

Bu rock işinin sadece yeşil, kırmızı, sarı, mavi ve turuncu renkleriyle yüreyeceğini sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Haydi bakalım adam gibi gerçekten Rock'n'Roll yapmaya!

Rock Band'ı Rock Band yapan süper eğlenceli bir parti oyunu olması. Topluyorsunuz arkadaşlarınızı bir gece, koyuyorsunuz diski, takıyorsunuz gitar kontrolörünü omuzunuza, bekliyorsunuz arkadaşlarınızın hazır olmasını ve seçiyorsunuz şarkınızı. Hep beraber en yüksek skoru alabilmek için çok dikkatli çalışıyorsunuz notaları, şarkı söyleyen ise notadan söylemek zorunda: "Smoooooke on the Waaaaater...". Bir şarkı, bir şarkı daha derken zamanın nasıl geçtiğini bilmiyorsunuz ve komşu yandan duvara vuruyor: "sessiz olun yahul" diye (Siz de ona karşılık veriyorsunuz "I Looove Rock N Roll!" diye). Mükemmel bir gece geçiriyorsunuz yani.

Tamam, 1.si çıktı, 2.si çıktı, AC/DC, Green Day, Lego'su çıktı, hepsini oynadık. Ama hepsi de yeni olarak sadece birkaç şarkı içeriyordu. "Yeni" oyunlar değildi. Şarkıları istesek Rock Band online dükkanından da alabilirdik. Sonraki oyunun "yeni" olabilmesi için çok farklı şeyler içermesi gerekiyordu. Rock Band 3 yeniliğin alasını yapıyor, yeni bir enstrüman getirmekle kalmıyor, eskilerini de yeniliyor.

Oyun Türkiye'de klavye hediye paketi ile satılıyor. Ayrıca profesyonel bateri seti de ayrı satılan



Eğer "yine mi bir sürü plastik edevat, odam doldu yahu" diyorsanız zaten ritm oyunu türü size göre değil ayrıca Nintendo Wii plastik edevatların evi olduğu için size göre bir konsol değil. Evet, oyunun yanında yeni enstrüman olarak KLAVYE geliyor. Klavyesiz Rock müziği çok az sayıda ve Rock Band'de çoğu şarkıda klavye notaları gitarın kartının üstüne yazılarak saçmalık yaratıyor. Yeni klavye 2 oktavlık, kemer takılarak "Keytar" olarak da kullanılabilir bir alet. En güzel yanı aletin midi çıkışı var, yani sadece bir "oyuncak"tan ibaret değil. İsterseniz PC veya Mac'inize bağlayıp, Midi klavye destekleyen programlarla müzik yaratabilirsiniz. Bir taşla iki kuş yani. Klavye kablosuz ve kablosuz Hub'a tanıttıktan sonra oynamaya başlayabilirsiniz. Normal modda klavye tuşlarının üzerindeki renk şeritlerine göre basmanız yeterli olacak. 5 renk yine, rengi aynı olduktan sonra hangi tuşa basmanızın önemi yok. Klavyenin de katılımıyla 5'e çıkıyor oyuncu sayısı. Ama gelen bir diğer yenilik de aynı The Beatles: Rock Band ve Green Day: Rock Band'e olan vokal harmoni. Eğer fazladan USB mikrofonunuz varsa takıp back vokalleri başınıza veya gitaristinize de söyletebilirsiniz. Eğlenceye eğlence demeyin artık.

Buraya kadar olanlar aslında hiçbir şey. Rock Band 3'de yeni Pro modu var. Burada enstrümanları adam akıllı gerçekten çalarak oynuyorsunuz. Evet, bu mod için yeni enstrümanlar gerek ama kesinlikle değer. Klavyenin bu modda renkleri değil, tek tek tuşlara göre değerlendiriliyor. Ekranda gelen do, mi, si bemol mü onları aynen çalıyor (gelen notaların hepsi gerçek! İsterseniz deneyin). Davul için 40 euroluk ek bir aparat alıyorsunuz,

3 tane davula takılacak olan zil bunlar. Artık gelen notalarda yuvarlak zil notaları da var ve işiniz zorlaşıyor. Ama vurduğunuz her davul oyunda gerçek davul notası. 4 + 3 gerçek bir davul oluyorsunuz. Gitar gelelim. Gitar için yeni bir enstrüman almanız gerek. €150'lük Mad Catz midi gitar almanız gerek. Bu her bir telin notasının düğme olduğu bir gitar. Fiyatı sizi korkutmasın gerçek gibi bu alet. Yine bilgisayarınıza takarsanız midi gitar müziği yapabilirsiniz. Bunda ise ekrana çalmanız teller ve fret numaraları gelecek siz de akora basacaksınız. Düğmelere gerçek akorlara basıyormuş gibi basmanız gerek ve tel kısmına da pena ile basacaksınız. Yine gelen notalar gerçek. Bass da aynı, tek farkı 4 tel ile çalınması. Eğer bu 4 enstrümanla parçaları çok iyi çalmaya başlarsanız, GERÇEKTEN iyi müzisyen olmaya başlamışsınız demek olur. Gerçek bir gitar veya davul alma fırsatınız olursa (klavye için öğreneceğiniz çok), hemen gerek bir grup kurun derim ben.

Kariyer modu baştan yapılmış. Artık belirli görevlerle çalıyor şarkıları. "5 kere expert vokal çalın", "3 tane Queen şarkısı çalın", "2 tane California'lı grup şarkısı çalın" "1996'dan bir parçada 5 yıldız yapın" gibi. Siz bunları tamamladıkça kariyer puanınız artıyor. Ve achievement'leri açıyor. Oyunu web sitesi ile link ederseniz dünyadaki yerinizi görebilirsiniz. Ve dahası bir sürü arkadaş da edinebilirsiniz.

Oyunun başka bir güçlü yerine gelelim, şarkılar. RB3 şarkı listesi çok güçlü. Çok karışık, çok ekstrem, çok bilinmedik parçalar değil bunun tam aksisi. Arkadaşlarınıza eğlenebileceğiniz, sözleri çoğunluk tarafından bilinen şarkılar. Neler mi var? Çoğu grup RB'e

ilk defa girmesiyle, şu örnekler: "Foolin" – Def Leppard, "Good Vibrations" – The Beach Boys, "Break on Through" – The Doors, "Crosstown Traffic" – The Jimi Hendrix Experience, "Caught in a Mosh" – Anthrax, "The Look" – Roxette, "Centerfold" – J. Geils Band, "Hardest Button to Button" – The White Stripes ve daha niceleri. Belli bir süre sonra size bunlar yetmeyecektir bunlar kesin. Ama tam 1500 D/L şarkı yardımınıza koşacaktır. Hatta oyun çıkışından sonra The Doors, Bee Gees, John Lennon, Bon Jovi ve Billy Joel şarkıları da bunların arasına katılacak. Rock Band 2'deki şarkılarınızı mı özlediniz? Veya deli gibi Green Day hayranı mısınız? Merak etmeyin her iki oyunun şarkıları ufak bir ücretle RB3'e transfer edilebilir! Siz yeteri kadar geniş bir SD kart bulundurun yeter. Nasıl yapacağınız RB3 oyun klavuzunda detaylı bir şekilde anlatılmaktadır.

Rock Band 3 ritm oyunları için yeni bir standart belirlemiş durumda. Bu oyunda eğlenmenin yanı sıra, ciddi, öğrenebilirsiniz de. Hiç müzik yeteneğiniz yoksa RB3 size ciddi anlamda kazandırabilir. Eğer plastik enstrüman fiyatları sizi korkuttuysa, veya sizde zaten dolu midi enstrüman varsa korkmayın. Mad Catz, elinizde eğer midi klavye, gitar ve ya davul seti varsa onları bağlayacağınız bir bağlantı cihazı da çıkaracak. Yamaha Chrome davul setinizle veya Squier Stratoaster Midi ile rock yapabilirsiniz. Squier ayrıca RB3 oyuncuları için oyunla hazır çalışacak gerçek bir Stratocaster da üretiyor. 250 dolar olacak bu gitar bildiğiniz gerçek gitar, ampfiye bağlayıp çalabileceğiniz cinsten. Ama RB3'e de tamamen uyumlu. Seçim sizin. Neyi seçerseniz seçin, ritm oyunlarına azıcık da olsa ilginiz varsa RB3 kaçmaz.



NINTENDO CU Karar Vakti

- + %100 gerçek notalarla Pro modu
- + Kaliteli midi Pro enstrümanları (ayrı satılır)
- + Klavye! (oyun ile beraber)
- + Gelişmiş kariyer modu
- + 1500 hazır indirilebilecek şarkı ve eski oyunları aktarma şanslı
- Pro enstrümanları pahalı gelebilir



Son Karar: Grubunuzu kurmanızın zamanı geldi de geçiyor...

94%

Michael Jackson: The Experience

Michael Jackson dendiğinde herkesin anlatacak bir şeyi mutlaka vardır. Tüm zamanların en çok satan albüm rekorunu elinde bulunduran pop müziğinin kralı, tüm dünyada "King of Pop" (popun kralı) olarak anılıyor. MJ (Michael Jackson)'ı aşırı ünlü ve başarılı olduğu için müzik sektörünün dışında da önemli yerlerde görebiliyoruz. Sinema ve video oyunları gibi. 90'lı yılların başında Sega Genesis (Mega Drive) ve bazı Arcade sürümlerinde Michael Jackson'ın macera oyunu yapılmıştı. Ünlü dans hareketleriyle adam öldürüyor ve Smooth Criminal konseptiyle ilerliyorduk.

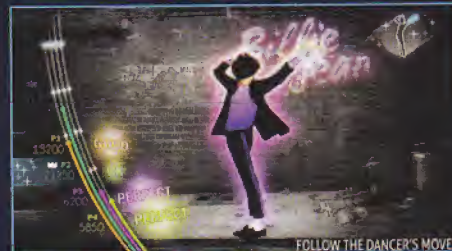
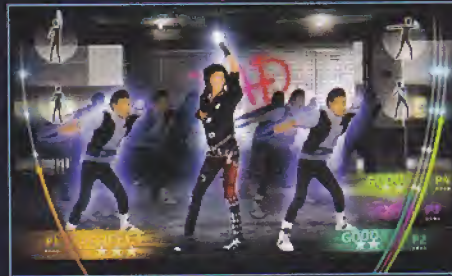
2000'li yıllara girildiğinde oyun sektörü çok gelişti ve yeni bir MJ oyunu söylentisi yayıldı. Son beş yılda defalarca yapım aşamasında olduğunu duyduk. Nasıl bir oyun olacağı konusunda kimsenin bir fikri yoktu. Fakat müzik & ritim oyunlarının yaygınlaşması ortaya beklendik bir sonuç çıkardı. Ubisoft'un geliştirdiği oyun dans müzik tarzında. MJ'nin en sevilen şarkıları bir arada olacak. Thriller döneminden Dangerous dönemine kadar tüm popüler şarkılar bu oyunda yer alıyor.

MJ'nin müziği kadar dansı da çok meşhurdur. "Michael Jackson gibi dans etmek" deyimi bile vardır hatta. Bu sebepten dolayı oyun dans etmek ağırlıklı bir oyun olmuş (Wii versiyonu üzerinde duruyoruz). Birbirinden güzel dans koreografilerine eşlik ediyoruz ve figürleri en güzel şekilde sergilemeye çalışıyoruz. Tabii her şey sadece bunlarla sınırlı değil. Bölümlerde performansımızı sergilemeden önce özel bir yerde (Michael's School kısmında) prova yapılabiliyoruz. Burada öğrendiklerimizle birlikte bölüme başlıyoruz ve her şey daha eğlenceli oluyor. Wii versiyonunda dört kişiyle birlikte oynama özelliği var. Bu sayede arkadaşlarınızla birlikte dans edebilirsiniz.

Açıklaması çok karışık olmayan bir oyun. Michael Jackson hayranı ve dans etmeyi seven biriyse kesinlikle almak isteyeceğiniz bir oyun zaten. Wii ve DS versiyonları oynanış açısından tamamen farklı. Wii'de dans üzerine kurulu olan oyun DS'te tamamen dokunmatik ve ritme dayalı. Yani DS'te koreografi öğrenmemize gerek yok, tıpkı Elite Beat Agents'taki gibi doğru zamanda ekrandaki toplara vurmanız gerekiyor. Üst ekranda ise MJ'nin dansını izleyebiliyoruz. Eğlenceli ve müzik dolu dakikalara ritim tutmak DS versiyonunda harika bir deneyim sunuyor.

Oyunu önceden sipariş edenlere özel bir hediye verildi. MJ'nin o meşhur beyaz eldivenleri sınırlı sayıda, ön sipariş edenler için üretildi. Biz çok büyük ihtimalle onlara ulaşamayacağız, ancak Ubisoft iyi düşünmüş. Michael Jackson'ın müziğini, dansını tanımak veya tanıyorsanız bundan keyif almak istiyorsanız şu an yapabileceğiniz en iyi şey bir şekilde bu oyunu oynamak! Haydi MJ hayranları, Michael Jackson: The Experience marketlerde!

Thriller dansı artık bizim kontrolümüzde!



NINTENDOCU

Karar Vakti

- Müthiş MJ müzikleri
- Harika koreografiler
- Rakip müzik oyunları yanında etkisiz
- Bazı koreografileri öğrenmek zor

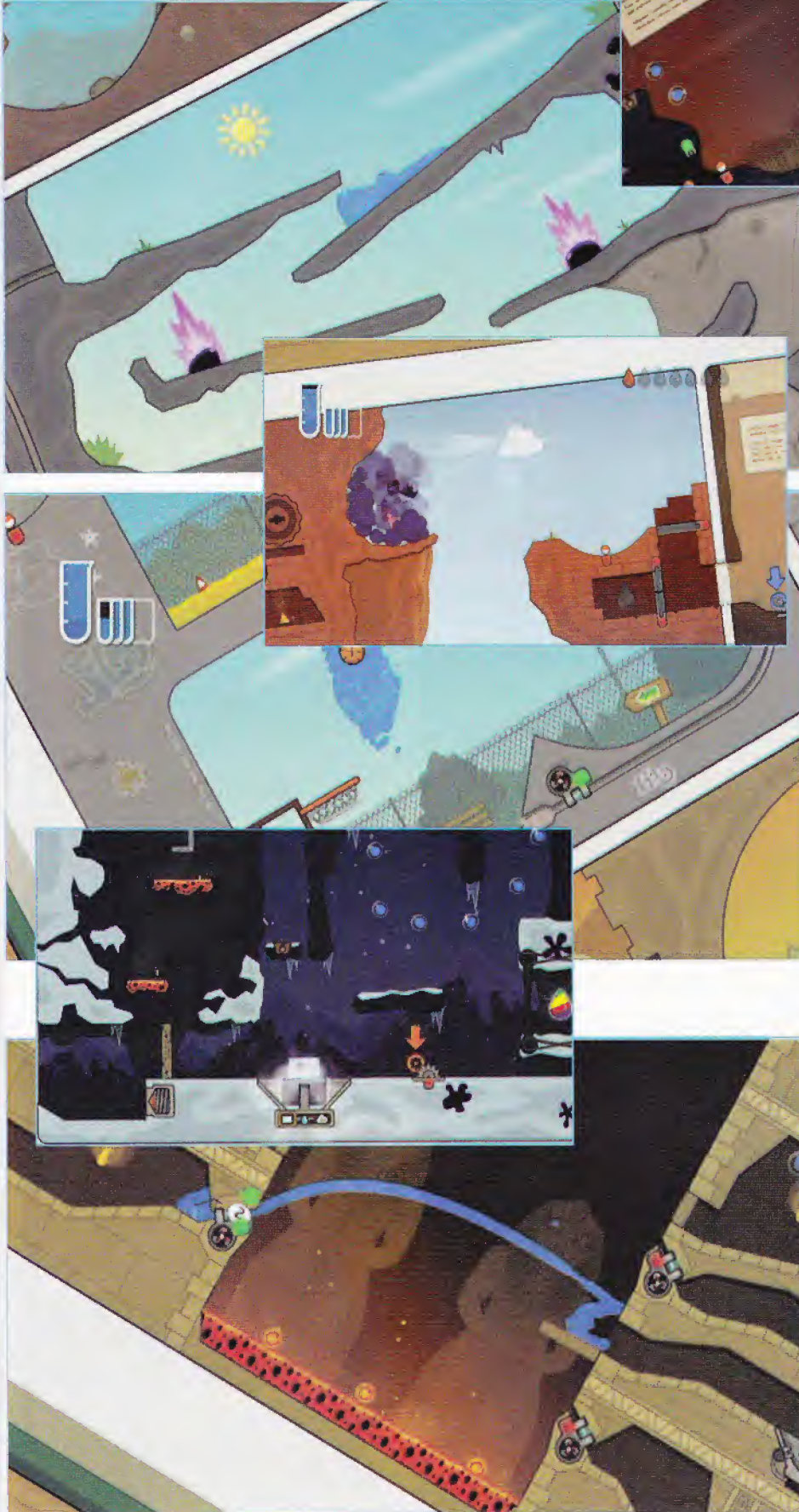


Son Karar: Dans ve müzik dolu bir Michael Jackson deneyimi, eğlencesi garanti.

79%

Fluidity

Suyu korkusuzca yönetin



Fluidity, son zamanlarda WiiWare'e çıkan en özgün oyunlardan biri. En basit anlamda, Wii-Mote'u hareket ettirdiğinizde ekran sağa veya sola yatıyor. Bu sayede kontrol ettiğiniz su bir o yana, bir bu yana savrulabiliyor. Nintendo yapımı olan ve basından olumlu eleştiriler alan bu oyunda Wii-Mote'u yan tutuyoruz. Bu şekilde ekranın kaymasını sağlıyoruz. Suyun fiziki çok iyi ayarlanmış ve gerçekçi görünüyor. Amacınız suyu belirtilen yere kadar taşıyabilmek. Karşınıza çıkan zorluklar suyun azalması, ateşte yok olması gibi etkenlerden oluşuyor. Platforma dayalı bulmacalar var. Wii-Mote'u salladığınızda su etrafa saçılıyor. En önemli nokta suyun azalmasını önlemek yani iyi kontrol etmek. Fiziksel koşullardan etkilenen suyunuz bazen buza, bazen buhara dönüşebilir. Gökkuşağı oluşturduğunuzda bölümü bitirmiş sayılıyorsunuz ve bir sonrakine geçiyorsunuz. Bazen suyunuzu geçiremediğiniz yerler olacak. Buralarda zekanızı kullanarak engeli açıyor ve suyun akışını normale çeviriyorsunuz. O kadar ilginç bölümler var ki, bir bölümde suyun içindeki basketbol topunu potaya getirip sayı yapmanız bile istenebilir. Buz olduğunuzda zıplıyor, duvarları kırıyor ve çok kolay kayabiliyorsunuz. Suyun ferahlığını ve akıcılığını her daim hissediyorsunuz. Oldukça eğlenceli olan bu oyun Nintendo harikalarından biridir. WiiWare'e bağlanmışsanız mutlaka edinmelisiniz. 1200 Nintendo Puanı karşılığında oyun sizindir.



NINTENDOCU
Karar Vakti

- Bulmacalardaki özgünlük
- Suyun fiziksel hallerini müthiş kullanım
- Ruh ve duygu fazla aramayın



Son Karar: Daha önce hiç oynamadığınız türde bulmaca arıyorsanız Fluidity sizin için var demektir.

80%



Shantae: Risky's Revenge

Daha çok filmlerin ve çizgi filmlerin lisanslı oyunların yapan bir firma WayForward. Ve genelde hep yetenekleri kısıtlanır bunların. Neden mi? Lisanslı ürünlerde yapılacak bellidir, filmin hikayesi olabilecek en az interaktif bir şekilde anlatılır. Çok fazla orijinal bir oyun yapma imkanı olmadı WayForward'ın. Sadece bir tane oldu. O şans da öyle iyi değerlendirildi ki... Ama yanlış bir zamanda. Shantae, Game Boy Color için 2002'de çıkmıştı. GBC'nin devrinin artık kapandığı bir yılda. Ayrıca son derece küçük bir miktarda basılmıştı kartuş. Konusu ortadoğuda geçen bir dansöz kızın öyküsüydü. Shantae en büyük silahı olan uzun mor saçını kullanarak 2D platform bölümlerinin hakkından geliyordu.

Shantae: Risky's Revenge, ne remake, ne de tamamen yeni bir oyun. WayForward yıllardır hem eski oyunu tekrar isteyenlerin hem de yeni bir devam oyunu isteyenlerin sesini çok yüksek duyuyordu. Bir DSiWare oyunu, fakat emin olun, öyle minik bir şey değil. Bayağı full kutu oyunu gibi. Hatta diğer kutu 2D platform oyunlarından çok daha uzun süren bir oyun. Dediğimiz gibi dansöz kızımız Shantae'yi yönetiyoruz burada. İlk oyunda alt edilen Risky adlı kötü cadı Shantae'nin yaşadığı kasabayı alt üst eder. Bizim kızımız da doğal olarak onun peşine düşer. Herkesin bilmesi gereken senaryo bu. Oyun içinde bir sürü "al-ver" mini görevleri var ama bahstemeye değmez, basit şeyler. Evet çok fazla diyalog var ki çoğunu okumadan es geçeceksiniz. Önemli olan oyunun oynanışı çünkü.

Oyun 2D platform, aynı Metroid veya Castlevania gibi (biz buna Metroidvania deriz). Hopla, zipla, tutun, saçını savur. Yalnız diğerlerinden

Hayatınızda gördüğünüz en iyi dansöz bu kız olacak!

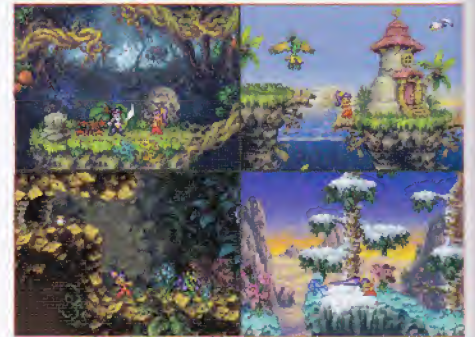
farkı bu oyunun katmanları var. Oklara göre gittiğiniz 2D yüzün bir alt katmanına geçebiliyorsunuz. Bunları kullanarak çok iyi labirentler yapmışlar. Bazı bölümlerde çıkışı bulmak için çok kafa yorabilirsiniz. Bölümler ilerledikçe Shantae'nin yetenekleri artıyor. Dansını kullanarak farklı hayvanlara dönüşebiliyor. Mesela dallara tutunan bir maymun. Önündeki engelleri ezip geçebilen bir fil. Hele bu hayvanları sıkça kullanacağınız bölümler var ki, saatlerce uğraştırabilir.

Grafikler mükemmel. 2D ama sanki çok güzel elle çizilmiş bir Disney animasyonu gibi. Ormanlar detaylı, düşman tasarımları süper (özellikle zombi Vikingler) karanlık şatolar korkunç ve her türlü animasyon süper yapılmış. Hayvana dönüşmesi ve platformdan platforma geçiş özellikle. Müzikler böyle bir oyuna ketçap/mayonez etkisi yapıyor. Son derece tatlı ve oryantal melodiler tam 2D platform oyunlarının yanında gidecek cinsten. Midi tabii ki...

Oyun bayağı uzun, hatta 1200 puana alınmış bir oyun için son derece süper bir uzunlukta. Ve zor. Bolca 2D platform ustalığı gerekiyor. Geniş çukurlardan atlamak, zayıf noktasi olan boss'larla dövüşmek gibi. Boss'lar da bu tür 2D platformları sevenlere ziyafet olacak cinsten. Yani hepsi ile beraber mükemmel bir paket oluyor Shantae: Risky's Revenge. Çok büyük bir ihtimalle o ufakık ilk oyuna sahip olan şanslı kitleden değilsiniz (eBay'da oyunu her zaman 300-400 dolar arası bulabilirsiniz) bu oyunu asla kaçırmamanız gerekiyor (sahipseniz de kaçırmamanız gerekiyor). Hatta şu an cebinizdeki kredi kartınız bile heyecanlanıyordur, "benimle Nintendo puanı alsana" diye.



Bölüm sonu canavarlarının tasarımları tam da eski platform oyuncularını mutlu edecek türde. Bu savaşların zorluk ve eğlence dengesi de oldukça iyi.



Grafikler mükemmel. 2D ama sanki çok güzel elle çizilmiş bir Disney animasyonu gibi.



NINTENDOCU Karar Vakti

- 1 Kusursuz bir platform oyunu yeniden canlanıyor
- 2 Verdiğiniz paraya göre müthiş bir içerik



Son Karar: Mutlaka indirilmesi gereken bir DSi Ware oyunu...

93%

Sonic the Hedgehog 4: Episode 1

Mega Man geçen sene mükemmel bir dönüş yaptı. Hem de orijinal haliyle. Onu mutlaka birileri kıskanacaktır. Kim mesela? Başka mavi bir kahraman olabilir mi? Hani dikenli ve süper hızlı olan?

Zamanında bir Nintendo fanı için Sonic the Hedgehog asla oynanmayacaklar listesindeydi. Çünkü Nintendo'nun azılı rakibi SEGA'nın mas-kotuydu. Hani Coca-cola içen Pepsi içmez, Marvel okuyan DC Comics okumaz ya, öyle bir olay vardı burada. Ama bir gün SEGA pes etti, o günden beri Sonic yokuş aşağı kaymaya başladı (vurduğu en alçak yer 2006'nın Sonic oyunu). Ne yaptıysa etti, eski günlerine dönemedi. Ne GBA oyunları, ne Binbir Gece masalları ile ilgili olanı, ne şövalye olduğu ne de kurtadama dönüştüğü. Hepsi onun için ayrı bir başarısızlık hikayesiydi. Acaba nasıl dönebilirdi tekrar sahneye? Hayranlar onu nasıl istiyordu? Yoksa MegaDrive'daki klasik 2D, hiper hızlı seriye mi devam etmeliydi?

Sonic the Hedgehog 4, hızlı mavi kirpimizin Mega Drive'daki serisine gelen son oyun (demek ki Sonic & Knuckles seriye dahil değil). SEGA da Capcom'u izliyor ve oyunu dijital olarak çıkarıyor. Ama tek tek. 3 bölüm olarak planlan serinin ilk bölümü henüz çıktı. Evet tahmin ettiğiniz gibi öyle eski oyunlar kadar uzun bir oyun değil. "Episode" kelimesinin de en korkutucu yanı bu, ufak ve kısa olması. Ama merak etmeyin, bu demek olmuyor ki bu oyundan klasik Sonic tadı almayacaksınız.

Oyunun hikayesi nasıl Super Mario Bros ve Mega Man oyunlarında hep aynıysa Sonic'de de klasik hikaye. Dr. Robotn... Pardon, Dr. Eggman yine kötülük peşinde ve tüm dünyayı alt üst etmek istiyor. Onu da durdurabilecek kim var? Hey, tabii ki Sonic! Ve sadece Sonic. İşte oyunun bir hoş tarafı. Başka hiçbir abuk subuk karakter yok. Ne şıfırtı yarasalar, ne obez kediler ne dangalak timsahlar. Sonic, sadece Sonic. Ve bölümler de saçma sapan uzay diyarları değil. Green Hill Zone'u hatırlatacak Splash Hill Zone'u SEGA emeklileri çok sevecek. Onun yanında Casino temalı dünya çok farklılık yaratıyor, çark dünyası da son derece zorlayıcı. Oyunun oynanışında kesinlikle farklı bir şey yok. Wiimote'u yan tutun, eski Sonic oyunlarını oynamış gibi oynayın. Yaylardan zıplayın, spirallerden hızla geçin, power-up'ları toplayın. Tek yeni sayabileceğimiz şey düşmanlara hedef almak. Sonic artık düşmanlara saldırmadan onları seçme olanağı kazanmış.

Oyun aslında ilk 3 oyuna göre daha kolay. Boss savaşları bayağı zorlayabilir ama ana bölümlerde zorlanacağınızı sanmam. Hiç ölmeden de oyunu rahatça bitirebilirsiniz. 5 bölüm topu topu zaten bir günde bitirilecek cinsten. Grafikler ise son derece detaylı. Mega Drive'daki oyunlara ne kadar benzese de grafik stili yeni. Sonic çok keskin (HD konsollarda daha da keskin) ve bölümler son derece kaliteli. Animasyonlar akıcı ve temiz, özellikle Sonic'in. Müzikler konusunu bahsetmeye değmez, Sonic bu, oynadıysanız ne kadar harika olduğunu biliyorsunuzdur. Oynamadıysanız zaten çok şey kaçırmışsınızdır. Oyun dediğim gibi 1 gün dayansa da özlediğiniz Sonic tadını içeriyor. Hayranları mest olacak, özleyenler hasret gidecek (evet, diğer "dönüş oyunları" sayılmaz). 1500 puan biraz fazla olsa da Sonic sevenler için hiçbir şey.



Pek çok başarısız Sonic denemesinden sonra Sonic hayranları o eski oyunların tadını Splash Hill Zone'da nihayet alabilecekler.



NINTENDOCU
Karar Vakti

- + Eski başarılı günlere dönüş
- + Gereksiz karakterler yok; Sonic ve sadece Sonic
- + Müzik ve grafikler
- + 1500 puan için oldukça kısa bir oyun



Son Karar: Sonic'in eski günlerine dönmek için puanı bastırır veririm diyorsanız kaçırmayın...

85%



TOP SECRET

Nintendo Sırları

Nintendo oyunları hakkında bilmediğiniz sırları sizler için derledik. Siz kimseye söylemezseniz, biz de söylemeyiz...

CONFIDENTIAL



İlk çıkan Donkey Kong oyunu pek çok farklı konsola birden üretilmişti. O zamanlar Nintendo sadece kendi konsollarını oyun üretmiyordu. Donkey Kong pek çok farklı konsolun kabiliyetine göre değişik görüntülere büründü, ancak bunlardan en kötüsü ATARI 2600 versiyonunun grafikleri idi ve bu versiyonda tüm karakterler üstteki ekran görüntüsündeki ucubelere benziyordu.



Bir zamanlar Duck Hunt oynayan herkesin kesinlikle yaptığı birşey vardı. Bölümün sonunda çıkan köpeği de vurmak. Ancak tabiki bunun bir etkisi olmuyordu. Ancak bu Vs Duck Hunt isimli arcade versiyonunda değişti ve bölüm sonunda köpeği vurma seçeneği de geldi. Ancak tabii ki bu puana pek iyi yansımıyordu.



Çok yakın zamanda orijinal Metroid oyununda size sınırsız hak veren bir şifre olduğu anlaşıldı. Bu şifre NARPAS SWORD idi. Önce bu şifrenin NARPAS KILICI anlamına geldiği sanıldı. Ancak daha sonra bunun aslında NAR PASSWORD (NAR ŞİFRESİ) olduğu anlaşıldı. Tabi bu sefer de sorun NAR'ın ne olduğu idi. Bu da çok geçmeden ortaya çıktı. Nar oyunun programcısı Toru Narihiro'nun takma ismiydi.

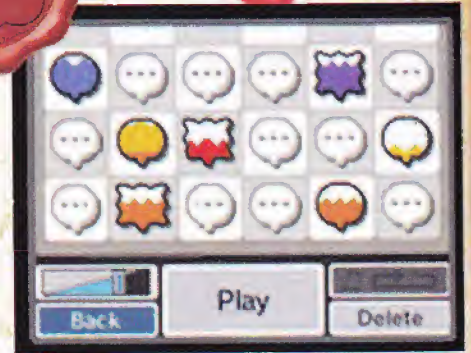
TOP SECRET



The Legend of Zelda Majora's Mask oyununda tüm maskeleri topladığınızda bunlar çantanızda yan yana diziliyorlar. Ancak o da ne? İkinci sıraya dikkatlice bakın. Keaton Mask, Bremen Mask, Bunny Hood ve Don Gero'nun maskeleri yan yana geldiğinde size neyi hatırlatıyor? Bir tilki, bir kartal, bir tavşan ve bir kurbağa... Tabiki Star Fox karakterleri!



Punch Out'un orijinal arcade makinasında neden 2 TV ekranı vardı? Acaba Nintendo ta o zamanlarda DS'in bir ön denemesini mi yapmak istemişti. Cevap hayır. Tasarımcı Genyo Takeda'ya göre o zamanlarda Nintendo fabrikasında bir TV fazlalığı vardı ve bunların stoğunu eritmek gerekiyordu. Cevap işte bu kadar basit.



Super Mario Bros'un müziğinin DS'de saklı olduğunu biliyor musunuz? Bunu ortaya çıkarmak için tek yapmanız gereken DS Sound bölümünden bir kayıt yapmak. Sonra menüden bu kaydı seçin. Bir dakika kadar bekleyin. Mario müziği birden bire kendi kendine çalmaya başlayacak.



Mantar krallığının gerçek dünyaya benzer bir yanı var mı sizce? Tabii ki yok... Ancak Super Mario World 3'te haritada öyle bir ada var ki, "Aaa burası Japonya değil mi" demekten kendimizi alamıyoruz. Üstelik adadaki kale tam Kyoto şehrinin olduğu yere konulmuş, yani gerçek dünyada Nintendo'nun merkezinin bulunduğu şehir.

Orijinal Mario oyununda 8 dünya ve her dünyada 4 bölüm var. Sizce bu Shigeru Miyamoto'nun kafasından uydurduğu bir rakam mı? cevap hayır. O zamanlar oyunlar oldukça küçük olduğundan (mesela tüm Süper Mario 40 kb'dir) en büyük binary numara 32'yd. Yani böylece tüm oyunun 32 bölümden oluşması gerekliliği doğdu.

Mario'nun eğitim amaçlı oyunları vardı. Bunlardan en popülerleri Mario is Missing'dir ve NES ve SNES için çıkmıştır. Ancak bu dönemde Mario'nun eğitim amaçlı PC oyunları da çıktı. Mario Teaches Typing, Mario's Early Years: Fun With Numbers ve Mario's Fundamentals bunlardan en ünlüleridir. Her ne kadar çoğu kişi Charles Martinet'in Mario'yu ilk kez Super Mario 64'te seslendirdiğini sansa da aslında ilk seslendirme bu oyunlarda olmuştur.



Yoshi'yi ilk olarak NES'te kullanmak isteyen Miyamoto ve ekibi bunun teknik olarak mümkün olmadığını anlayınca ne yapacaklarını kara kara düşündüler. Çünkü oyunda Mario'nun uçması ve yüzmesi gerekiyordu. Bunun üzerine Mario'ya Kurbağa, Tanooki ve Rakun giysileri verdiler. Yani Yoshi oyuna alınamadığı için Mario'nun birbirinden şirin 3 tipi oldu. Bu arada Miyamoto Western'i çok seven bir kişidir. Bu nedenle Yoshi ile Mario arasındaki ilişki her zaman bir kovboy ve atı arasındaki ilişki olarak tanımlandı. Takashi Tezuka'ya göre Miyamoto-san country müziğini de çok sık dinler.

Eğer Nintendo Temel Reis oyununun lisansını kaybetmeseydi Mario, Peach ve Donkey Kong karakterleri asla doğmayacaktı. Miyamoto aslında Temel Reis için bir oyun geliştirirken, lisansın kaybolmasının ardından oyunu Donkey Kong olarak değiştirdi. Kabasakal Donkey Kong, Temel Reis Mario, Safinaz da Prenses Peach oldu. Nintendo daha sonra Temel Reis lisansını geri aldı ve başka bir oyun yaptı.

Miyamoto Super Mario Bros oyununu yarattığı andan beri onu bir dinozara bindirmek istiyordu. Ancak teknik özellikler buna bir türlü izin vermedi. Ne zamanki Super NES çıktı, Miyamoto artık kitleleri Yoshi ile tanıştırmaya karar verdi.

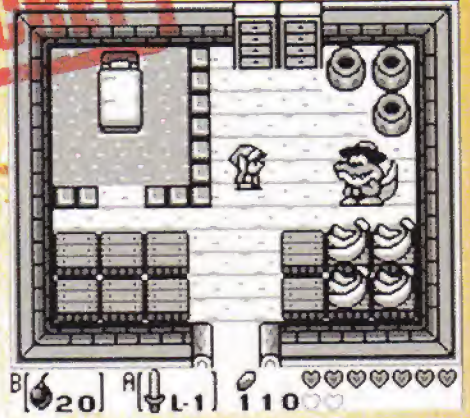




Zelda II: The Adventure of Link oyununun başında Link bir eve girer ve orada "I am Error" (Ben hatayım) diyen bir adama rastlar. Bu bir oyun hatası mı gerçekten? Bir söylentiye göre adamın ismi aslında ünlü aktör Errol Flynn'e atıf olması için Errol olacaktı. Ancak Japonca'da R ve L seslerinin farkı pek ayırt edilemediği için karakterin ismi Error oldu. Ancak bu karakterin bir de ilginç arkadaşı var ki ismi Bagu (Bug). Error ve Bug? Tam bilemiyoruz...



The Legend of Zelda serisinin en son oyunu olacak olan Skyward Sword'un arka planlarında dikkatinizi çeken birşey oldu mu? Arka plan boyamaları sanki bir fırça ile nokta nokta yapılmış. Bu da empresyonist sanat akımını aklımıza getiriyor. Uyduruyor muyuz? Hayır. Miyamoto-san oyunun grafiklerini yaparken Fransız empresyonist Paul Cezanne'dan etkilendiğini ve bu nedenle oyunu görülebilir fırça darbeleri ile boyadığını belirtti.



The Legend of Zelda serisinde genelde ana karakterin ismi Zelda sanılır. Oysaki ana karakterimizin ismi Link'tir. Zelda ise her oyunda kurtarmaya çalıştığımız prensesin ismidir. Ancak The Legend of Zelda serisinin bir oyununda Zelda hiç yoktu ve asla da görünmedi. Bu oyun The Legend of Zelda: Link's Awakening ismini taşıyordu ve içinde Zelda hiç geçmiyordu. Yani aslında bir Zelda efsanesi sayılmazdı.



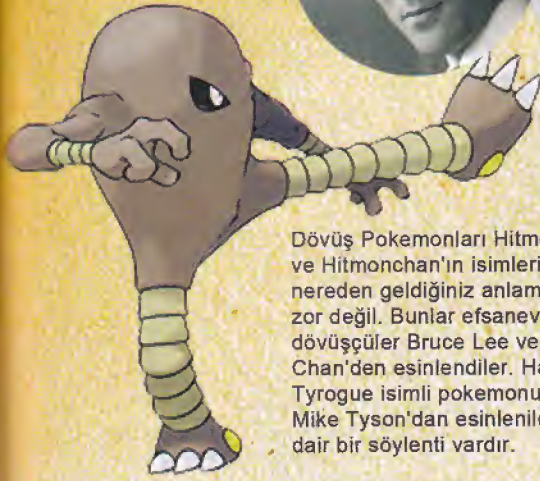
Demin bahsettiğimiz Link's Awakening oyununun Game Boy ve Game Boy Color versiyonları ayrıca tam bir Mario atıfıydı. Oyundaki düşmanlarımız Goombalar, Piranha Bitkileri, Thwomplar, Blooberlar, Pokeyler, Boolar ve Cheep Cheep'lerden oluşuyordu. Oyunda ayrıca karşımıza Super Mario Bros 2'nin baş kötüsü olan Wart karakteri çıkıyordu. Ancak bu sefer Link'e bir şarkı öğreterek ona yardımcı olmak için...



Anne ve babanızın oyunlardan etkilenecek size isim vermesine ne dersiniz. Mesela size Zelda ismini koysalar? Kızına gerçekten Zelda ismini koyan biri var, üstelik de oldukça ünlü biri. Ünlü Amerikalı aktör Robin Williams 1989'da doğan kızına Zelda ismini koydu çünkü NES'deki orijinal The Legend of Zelda oyununun hastasıydı. Zelda şu an 21 yaşında ve ismini hala koruyor, demek ki bir şikayeti yok...



Çoğu kişi Ocarina of Time'daki Poe hayaletlerinin isminin ünlü korku yazarı Edgar Allan Poe'dan geldiğini sanır. Aslında Forest Temple'da dövuştüğünüz dört Poe hayaletinin hepsinin kendi isimleri var. Bunlar Jo, Beth, Amy ve Meg. Peki bu isimler nereden mi geliyor? Bu dört isim aslında Küçük Kadınlar romanının ana karakterlerini oluşturuyor...



Dövüş Pokémonları Hitmonlee ve Hitmonchan'ın isimlerinin nereden geldiğini anlamak çok zor değil. Bunlar efsanevi dövüşçüler Bruce Lee ve Jackie Chan'den esinlendiler. Hatta Tyrogue isimli pokemonun da Mike Tyson'dan esinlendiğine dair bir söylenti vardır.



Miyamoto'ya göre Prenses Zelda'nın ismi 1920'lerin ünlü Amerikan yazarı Scott Fitzgerald'ın eşi Zelda Fitzgerald'dan geliyor. Çünkü o zamanlar çok güzel ve ünlü bir bayanmış...



Prenses Tetra'nın hafızasını kaybetmiş Zelda olup olmadığı zaman zaman merak edilir. Tetra ismi Tetrahedron'dan gelmektedir ve Tetrahedron üçgen tabanlı olan bir piramittir. Üçgen tabanlı olan bir piramidin kenarlarını açtığınızda hangi şekil oluşuyor, bir düşünün bakalım...



Şimdi bir de tarihteki ünlü kişilerden etkilenmiş pokemonlara bakalım. Örneğin Kangaskhan aslında Cengiz Han'dan esinlenilmiş, Empoleon ise Napolyon Bonapart'tan. Empoleon'un görünümünün ise imparator penguenden esinlenilmiş olduğunu söylemek yanlış olmaz.



Roket takımından Jesse ve James'in ne kadar kötü olduklarını biliyoruz. Peki onlar kadar kötü kim var? Tabii ki Amerikalı ünlü kanun kaçağı Jesse James. Ayrıca Roket takımının diğer ikililerinin de isimlerine bir bakalım Butch & Cassidy ve Attila & Hun. Hmm, bize birşeyler anlatılmaya çalışılıyor sanırım...



Pokemon çizgi filminde ana karakterimizin isminin Ash, rakibinin isminin ise Gary olduğunu biliyoruz. Ancak bu karakterlerin çizgi filmin Japonya versiyonundaki orijinal isimleri Satoshi ve Shigeru idi. Satoshi tabii ki pokemon efsanesini yaratan Satoshi Tajiri. Shigeru ise Shigeru Miyamoto'dan başkası değil.

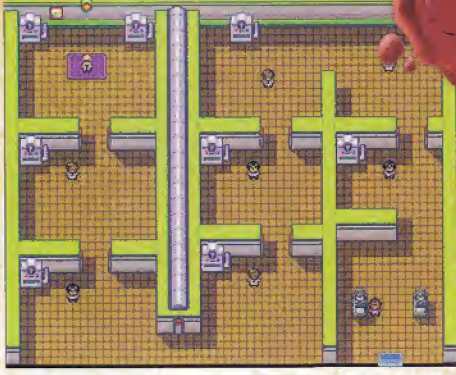


Pokemonların isimleri japoncadan çevrilirken değişiyor. Ancak Pikachu gibi bazı pokemonların isimleri aynı kalıyor. Peki Pikachu ne demek? Japoncada "pika pika" kıvılcım anlamına geliyor; "chuchu" ise viklemek anlamında. Yani vikleyen ve kıvılcım çıkaran birşey, yani bir elektrik faresi...



İşte size ilginç bir gönderme daha. Yakında 3DS'te çıkacak olan Kid Icarus oyununda Mick isminde bir yaratık var. Uçan bir dudak ve dilden oluşuyor. Peki bu size birşey hatırlatıyor mu? Rolling Stones'un ikonik simgesi olabilir mi? Peki ya ismi? Acaba o da Rolling Stones'un solisti Mick Jagger mı?



TOP
SECRET

İlk yaratılan Pokémon sizce hangisiydi? Pikachu mu? Hayır. Charmander mı? Yine hayır. Ken Sugimori'ye göre ilk yaratılan Pokémon Rhydon'du. Bu nedenle oyunun içindeki jenerik pokemon ikonu Rhydon'a benzer ve Kanto'daki bütün GYM'lerin içinde Rhydon heykelleri vardır.

Pokémon'un çocuklar için bir çizgi film olduğunu biliyoruz. Peki batıda yasaklanan bölümlerinin de olduğunu biliyor musunuz? Bunlardan en ünlüsü tabiki çocuklarda epileptik krize neden olan Porygon bölümü idi.

Daha sonra James'in takma göğüslerle bir güzellik yarışmasına katıldığı ve Ash'in suratına silah dayandığı iki bölüm daha batıda yasaklanmıştı.

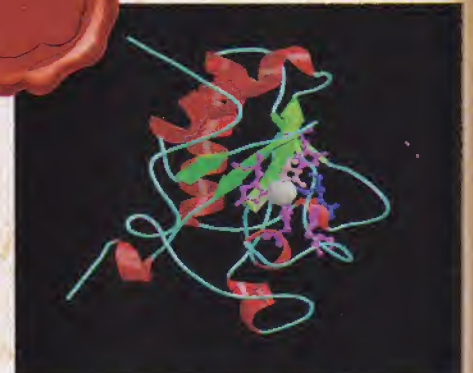
Efsane pokemon kuşları Articuno, Zapdos ve Moltres arasındaki isim bağıni çözebilir misiniz? Eğer İspanyolca bilseydiniz çözebilirsiniz. Bu kuşların isimleri uno, dos ve tres olarak bitiyor. Yani ispanyolca bir, iki ve üç.



CONFIDENTIAL



1998'de Japon Havayolları Boeing 747'lerinden birini Pokémon kapladı. Bu uçak o kadar popüler oldu ki şu an Pokémon kaplı 5 uçakları var! 2000 yılı boyunca Pikachu Jumbo ile yolculuk yapan herkes özel bir Pikachu badge'ine sahip oldu. Müthiş değil mi!



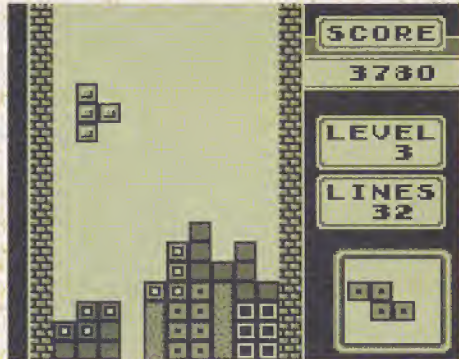
Şimdi biraz da bilimin ilginç dünyasına girelim. Japonya'da bulunan bir proteine Pikachu'dan esinlenilerek Pikachurin adı verildi. Bu protein gözün gördüğü nesneleri birbirinden ayırt etmesini sağlıyor. 2005'de bulunan bir gene ise Pokémon ismi konuldu. Ancak gen bir kanser geniydi ve Nintendo bundan pek memnun olmadığından genin ismi Zbtb7'ye dönüştürüldü. 1993'te ise Alzheimer ve Parkinson hastalıklarının tedavisin kullanılan bir protein geliştirildi ve ismi Sonic Hedgehog (kısaca SHH oldu). Bir de bu proteini durduran bir protein bulundu ki buna da doğal olarak Robotnikinin ismi verildi.



Legend of Zelda: Link's Awakening'de Mr.Write isimli bir karakter vardır. Mr.White sürekli prensese mektuplar yazar ancak bir türlü cevap alamaz. Cevap aldığında da bunu yazan prenses değil prenses olduğunu iddia eden bir keçidir. Aynı karakter The Legend of Zelda: Oracle of Seasons'da karşımıza Dr.Left olarak çıkar. Burada da size Cuccodex veren bir biyologtur. Dr.Left bir sonra The Legend of Zelda The Minish Cap'de karşımıza çıktı. Burada da Picori ırkını çalışıyordu. En son olarak onu Super Smash Bros Brawl'da bir yan karakter olan Dr.Wright olarak gördük. Dr.Wright birden ortaya çıkıyor ve rakibin kafasına yerden çıkan bir gökdeleni fırlatıyordu. Peki kimdi bu Dr.Wright? Cevap aslında çok basit ve Super Smash Bros Brawl hareketinden anlaşılıyor. Bu karakter SimCity, Spore gibi oyunların yaratıcısı Will Wright'tan başkası değil...



Ünlü Nintendo oyunu Animal Crossing'de Porsuk Pascal (Pascal the Otter) isimli bir karakter var. Animal Crossing'ın Japonya için yapılan filminde bu karakteri ilginç biri seslendirdi; Takashi Miike. Evet doğru duydunuz, hani Battle Royal, Ichi the Killer ve Audition gibi sert ve vahşi filmlerin yönetmeni olan Takashi Miike. Yani bir nevi Quentin Tarantino'nun bir Disney karakteri seslendirmesi gibi birşey.



Tetris'i Game Boy'da oynayan herkes müziğini unutamaz. Bu akılda kalıcı müzik gerçek bir Rus melodisidir ve ismi de Korobeiniki'dir. Peki neden bu müzik seçildi? Akılda kalıcı olmasının yanında şarkısının da sözleri "Ah bu kutu, bu kutu ne kadar da dolu..." diye başlar da ondan!



2001'de çıkmasından beri belki milyonlarca kere oynanmasına rağmen oyunun son kötü karakteri Master Hand'in oynanabilir bir karakter olarak açılabilceği henüz yeni keşfedildi! Gerçekten! Ancak burada anlatılması çok güç, hemen bir online tarama yapın ve bu karakterin nasıl açıldığına bir bakın.





Dragon Quest IX:

Rehberimiz sayesinde epik görev listesinin ilk yarısını kolay bitirin...



Nerede bu Tangleweb?

Angel Falls kilisesindeki kız sizden Tangleweb isteyecek. Kasabanın kuzeyinde, nehrin yakınlarında örümcek yuvaları bulacaksınız. Aradığınız tangleweb iste bu yuvalarda. Eğer bulamazsanız korkmayın, Batsureg'de de satılıyor.



Panacea pişirelim

Stornway'deki adam için Panacea'yı Krak Pot'ta yapabilirsiniz. Special Medicine, Superior Medicine ve Moonwort Bulb'ı birleştirdiğinizde bir Panacea yapmış olacaksınız.



Mürekkep mi su mu?

Stornway kalesindeki yaşlı adam sizden bir kitabı okumak için büyü su istiyor. Hemen Llaflan Limanına gidin ve oradaki eşya dükkanından büyü suyu getirin. İşte bu kadar basit...



You've received a quest request.
Will you put yourself to the test?

Moral göküntü

Stornway kilisesindeki kız sizden onu neşelendirmenizi isteyecek. Bunu yapmak için Air Punch'ı bir parti hareketi olarak atayın ve sonra B tuşuna basılı tutarken atadığını yön tuşuna basarak tüm parti bu hareketi yapın. İşte kız hemen neşelendi...



You've received a quest request.
Will you put yourself to the test?

Yine aynı sıkıntılar

Stornway kilisesindeki yine aynı kız sizden onu daha da fazla neşelendirmenizi isteyecek. Şimdi Pirouette, Clap Jump ve Air Punch hareketlerini aynı tuşa atayın ve tüm bu hareketleri yapın. Bu sırada artık neşelen artık yahu demeyi de unutmayın.



You've received a quest request.
Will you put yourself to the test?

Alışveriş listesi

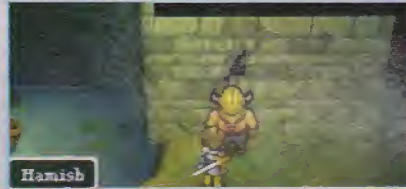
Stornway kulesindeki asker size bir liste verecek ve bu listedekileri toplamayı isteyecek. Medicinal Herb ve Antidotall Herb bulması kolay. Peki ya Moonwort Bulb. Bunu da Coffinwell'den satın alabilirsiniz.



You've received a quest request.
Will you put yourself to the test?

Şifalı su

Aynı asker sizden bir sonra Angel's Tear isteyecek. Bunu yapmak için önce Slurry Quay'deki şelaleden su almalısınız. Bunun ardından bu suyu Angel Falls'ta iki köprü arasındaki adama getirin. Adam suyu Angel's Tears'a dönüştürecek.



Hamish
Och, someone I can rely on at last! A slimedrop it is, then. I'll be waiting here!

Bir damla slime

Stornway kalesinin zindanına inerseniz orada bir çatlağın kolunu sıkıştırmış bir adam göreceksiniz. Adamın kolunu çıkarması için bir damla slime'a ihtiyacı var. Neyseki Stornway'in dışında bol bol slime bulabilirsiniz.



You've received a quest request.
Will you put yourself to the test?

Bir top kumaş

Stornway zırh dükkanındaki kadın sizden bir top Evencloth isteyecek. Bunu bulmak için çöl adası Gleebe'ya gitmelisiniz. Bu adanın güney doğu ucunda harabeler bulacaksınız. Aradığınız Evencloth bu harabelerde. Oldukça uzak değil mi...



You've received a quest request.
Will you put yourself to the test?

Yarasa kanatları

Stornway'den Coffinwell'e giderken ara köprüde bir asker sizden Wing of Bat isteyecek. Bunu bulmak için Zere yakınlarındaki Drackmage'lerle dövüşün. Er geç mutlaka düşecektir.



You've received a quest request.
Will you put yourself to the test?

Moda insanın kendine yakışanı giymesidir

Laffan Limanında bir kız sizden kendisini giysileriniz ile etkilemenizi isteyecek. Bir Minstrel olarak Rapier, Platinum Shield, Feather Headband, Best Vest, Magic Mittens, Red Tights, Leather Shoes ve Bow Tie giyin.





You've received a quest request.
Will you put yourself to the test?

Ne yaksak?

Dourbridge'de ateş başındaki yaşlı adam yakacak birşeyler isteyecek. İste günlerdir yanınızda taşıdığınız inek dışkısı için mükemmel bir işlev.



You've received a quest request.
Will you put yourself to the test?

Tüylü ve sıcak birşey..?

Dourbridge'de en kuzey evdeki asker sizden tüylü ve sıcak birşey isteyecek. Tabii giymek için. Siz de ona Batsureg'den aldığınız Lambswool'u verin. Eğer almadıysanız sizi geri bir yol bekliyor.



You've received a quest request.
Will you put yourself to the test?

İlaç üstüne ilaç

Zere Rocks'a tırmanırken merdivenlerde yatan bir adam göreceksiniz. Önce dört adet Medicinal Herb'ü birleştirip iki adet Strong Medicine yapın. Sonra bu iki Strong Medicine'i birleştirip Special Medicine yapın. Bunu da adama verin.



You've received a quest request.
Will you put yourself to the test?

Miyava yardım edin!

Bloomingdale hanında bir kedi göreceksiniz. Kedi sizden birşeyler isteyecek ama tabiki miyav dilinden anlamıyorsunuz. Kasabada satılan Cat Ears'i alın ve giyin. Artık kedinin sizden ne istediğini anlayabilirsiniz.



You've received a quest request.
Will you put yourself to the test?

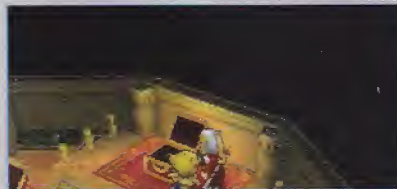
Getir götür işleri

Angel Falls'daki ilk eve girin ve kıza beş Belle Caps, beş de Fisticups verin. Kız bunlardan bir yemek hazırlayacak ve bunu Hexagon'daki babasına götürmenizi isteyecek. Hexagon aynı haritanın en güneyinde. Babayı harabeler arasında bulabilirsiniz.



Dağın başında...

Mountain Pass denilen kuş uçmaz kervan geçmez yerde bir kadın sizden Slood ve Gooley Gear glymenizi isteyecek. Partinizi Queter's Rest'te bırakın, bir slime öldürün ve kadının yanına geri dönün.



Stuck to the bottom of it is a crumpled scrap of paper.

Bir daha bakın

Quest 8'deki adam sizden Brigadoom hakkında bilgi isteyecek. Kalede içinde üç Magic Water çıkan kırmızı sandığa, Magic Water'ları aldıktan sonra bir kez daha bakın. İstedığınız bilgi içinde...



G4gamers receives a seed of defence.

Batterfly'ları korkutmak

Seviye 25'e geldiğinizde Zere'deki kilisenin dışındaki şapkalı adamla konuşun. Sizden 10 tane Batterfly'ı korkutmanızı isteyecek. Batterfly'ları hemen Zere'in dışında bulabilirsiniz.



Slugfobik

Coffinwell valisinin evinin hemen dışında yaşlı bir adam neşelenmek için sizden 10 slug öldürmenizi isteyecek. Bu görevi istediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz.



Çölde çay

Gleeba'nın güneybatısındaki bir tabelanın arkasında gizli bir mesaj var. Bunu okuyarak oluşan görevi kabul edin. Daha sonra adanın kenarlarında bulabileceğiniz Parched Peckerellerle dövüşün ve düşen Duneberrylerden 10 adet toplayın. Ancak bunların düşme olasılığı biraz düşük. Ödülü almak için Gleeba kulübündeki dansçı ile konuşun.



Altın golem

Gleeba barakalarındaki bir asker size altın golemlerin arasındaki sahte bir golemi bulmanızı isteyecek. Onu bulmak için bol bol altın golemle dövüşmelisiniz. Eninde sonunda biri sahte çıkacaktır.



Mumyalar

Gleeba barakalarındaki bir başka asker sizden beş Grubby Bandaj isteyecek. Bunun için şehirdeki sarayın altına yani Plumbed Depths'lere inmeniz gerek. Burada mumyalarla dövüşün ve düşen bandajları toplayın.



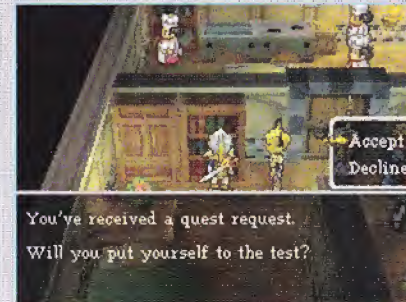
Tüy peşinde

Gleeba'nın kulübünde bir dansçıyı etkilemek isteyen bir hayranla karşılaşacaksınız ve o da sizden üç adet Hocus Chimaera Tüyü isteyecek. Yeterli Chimaera arıyorsanız haritadaki Heights of Loneliness kısmına gidin.



Yağlı güreş

Gleeba'daki bir tüccar sizden Turbo Toad Oil isteyecek. Bunu bulmak için kasabanın dışındaki Explod'lardan birini bir kritik vuruş ile öldürmelisiniz.



Dansçı kız

Gleeba sarayında kitaplıklarda Flamenca isminde bir kitap bulacaksınız. Bu kitapta anlatılan dansı öğrenmek için Iluugazar Düzüklerine gidin ve Goodie Bag'lerle dövüşün. Bir süre sonra bir dans öğretmeni belirecek size bu dansı öğretecek.





Oyuncakçı

Batsureg'de en güney batıdaki çadıra gidin. Burada sizden bir Ragdoll isteyecekler. Iluugazar Düzlüklerine gidin Rainy Badboon'larla dövüşün. Ragdoll'u almak için Badboon'u uyutun ve Half-Inch kullanın.



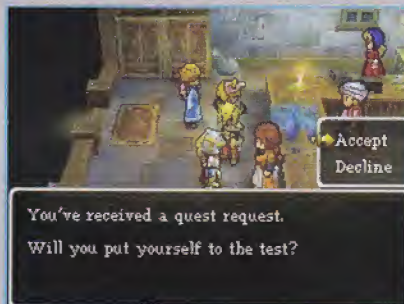
Sevimsiz bir kız

Swinedimple Akademisindeki sevimsiz bir kız sizden iki Royal Soil isteyecek (daha doğrusu emredecek). Batsureg yakınlarındaki ormana gidin ve toprağı toplayın. Daha sonra Holy Water satın alarak kıza götürün.



Mantar sevgisi

Gleeba'nın güneydoğusunda küçük bir adada Gus isminde bir adam bulacaksınız. Bu adam sizden üç adet Belle Cap istiyor. Bunları bulmak için Gus'ın bulunduğu adanın kuzeyindeki adaya gidin.



Sebze seven adam

100 tane Medicinal Herb kullanınca Herbalist Accolade olacaksınız. Battle Records menüsüne bakın ve profilinizi bu titre isminizin yanında görünecek şekilde değiştirin. Daha sonra Angel Falls'daki kadın ile konuşun.



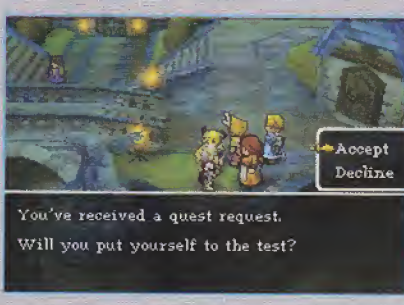
Stil polisi

Angel Falls'daki doktor sizden bir Goodo-dendron istiyor. Şehirden çıkın ve mümkün olduğu kadar çok slime öldürün. Eninde sonunda bir tane düşecek. Görevi tekrarlayarak nektar toplayabilirsiniz.



Kötü ağaçlar

Coffinwell'deki kadına konuşun ve ardından Urdus Bataklıklarındaki Treevil'leri bulun. Bunlardan bir tanesini Stone's Throw ile öldürün.



Kağıttan evler

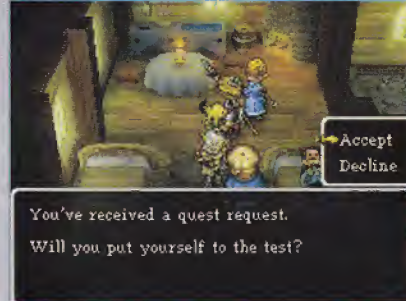
Coffinwell'deli kızla konuşun ve sonra kasabadan çıkıp karşınıza gelen her canavarla dövüşün. Rastgele yaratıklar kağıt parçaları düşürecekler. Üç tane topladığınızda kıza geri götürün.





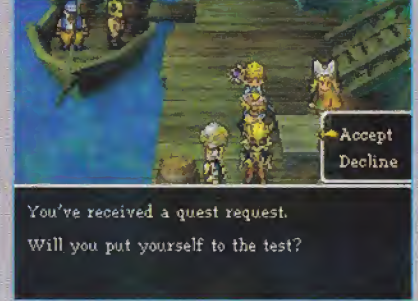
Platin

Coffinwell'in kuzeydoğusundaki bir kız sizden bir Platin kılıç, bir platin kalkan, bir platin zırh ve bir platin miğfer yapmanızı isteyecek. Malzemeleri toplamak oldukça vakitinizi alabilir...



Garip bir vali

Leviathan'ı ilk kez öldürdükten sonra Llaflan limanı valisi bir uykuya dalar. Onu uyandırmak için Quest 6'daki süreci işleterek Angel's Tear almalısınız. Bu valiyi uyandıracaktır.



Yalnız bir varil

Slurry Quay'de tek başına duran bir varil var. İncelediğinizde bir görev başlıyor. Görevi bitirmek için Holy Water, Magic Water ve Slurry Quay'in kuzeyindeki şelaleden Fresh Water toplayın.



Günah çıkarma

Bloomingdale kilisesindeki Rahibe Cindy sizden Dead Man's Dagger isteyecek. Bowhole'a gidin ve burada Blood Mummy öldürün. Birinden aradığınız bıçak düşecektir.



Aşçının siparişi

Gleeba sarayının mutfağına gidin ve aşçı ile konuşun. Daha sonra Zere'e Zoom ederek kasabanın en yüksek yerindeki adamla konuşun. Ona üç Horse Manure ve yedi Cowpat vererek görevi bitirin.



Magmalice peşinde

Wormwood Creek eşya dükkanındaki çocuk sizden bir Magmalice el izi isteyecek. Bunu elde etmek için Magmaroo'ya gidin (dünya haritasının ortasındaki dağ ve el izi alana kadar magmalicelemlerle dövüşün. Sonra da el izini geri götürün.



Moai peşinde

Wormwood Creek hanındaki kız da sizden bir el izi isteyecek ancak bu sefer bir Mega Moai izi. Bunu da Magmaroo da bulabilirsiniz. Tamamıyla rastgeledir ve biraz vakitinizi alabilir. Bol bol moai öldürmeye hazır olun...





Best of DS!

Her Nintendo DS, DS lite ve DSi sahibinin denemesi gereken oyunlar



New Super Mario Bros

New Super Mario Bros, 20 yıllık Super Mario Bros efsanesine tamamen sadık kalınarak yapılan ve DS'in dokunmatik özelliklerini kullanan klasik bir platform oyunudur.



Pokemon HeartGold SoulSilver

Pokemon Black & White'i beklerken neden HeartGold ve SoulSilver'a bir göz atmalıyız ki...



The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Phantom Hourglass ile aynı türde müthiş bir devam macerası. Phantom Hourglass oynamamış olsanız da oynayabilirsiniz.



Ve Diğerleri...



Dragon Quest IX

Dünyada fazlasıyla hayranı olan ve her oyunu milyonlar satan Dragon Quest serisinin son halkası. Saatler sürecektir müthiş bir macera.



Tetris Party Deluxe DS

Tetris'i DS'te oynamanın keyfini bize yaşatan Tetris DS ardından şimdi de çok oyunculu Tetris keyfi DS ekranlarında.



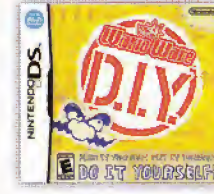
Mario Kart DS

İnternet üzerinden Wi-Fi ile ücretsiz oynanabilen ilk oyun olan Mario Kart DS'te Nintendo'nun tüm karakterleri bir arada.



Rhythm Paradise

Bugüne kadarki tüm müzik ve ritim oyunlarını unutun. Bu çılgın Japon icadı oyunda ritim ve müzik duygularınızın sonuna kadar sinanacak.



WarioWare: Do It Yourself

Eğer kendi oyununuzu, kendi müziklerinizle ve çizimlerinizle yapmak istiyorsanız WarioWare: DIY tam size göre.



Elite Beat Agents

Elite Beat Agents eğlenceli senaryoları, müthiş karakterleri ve zevkli oynanışı ile dikkat çekiyor.



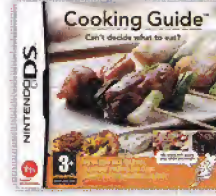
Mario vs Donkey Kong 2

Mario'nun DS'te Donkey Kong'a karşı verdiği zeka mücadelesi. Lemmings'i andıran oyunda kendi bölümlerinizi de tasarlayabilirsiniz.



Brain Training

Artık bu oyunu açıklamamıza gerek var mı? Brain Training bir nöroloji profesörünce üretili ve kullanıcıların zekalarını keşkinleştiren egzersizleri içeriyor.



Cooking Guide

Artık evde dünya mutfağını denememeniz için bir neden yok. 245 tarif içeren Cooking Guide, uygulamalı yemek yapma rehberleri ile Nintendo DS'te.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Link'in bugüne kadar çıkmış en iyi macerası. Macera ve Zelda tutkunlarının kaçırmaması gerekli.



Prof. Layton and the Curious Village

Pek çok çeşit bulmacanın ve zevkli bir senaryonun bir araya geldiği bir zeka oyunu. DS'in en sevilen oyunlarından...



Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

Mario & Luigi RPG serisinin bu üçüncü oyununda macera, aksiyon ve RPG türleri bir arada.



Metroid Prime Hunters

DS'imizle online FPS oynayabileceğimiz bu Metroid oyunu grafikleri ile de öne çıkıyor. Samus dışında müthiş karakterler de içeriyor.



Castlevania: DoS

Ünlü Castlevania serisinin DS uyarlaması. En iyi 2D platform ve aksiyon oyunlarından biri.

Best of Wii!

Wii'yi Wii yapan vazgeçilmez oyunlar



Super Mario Galaxy 2

Dünyanın en iyi oyunu ve en zevkli platform fenomeni Super Mario'nun uzaya ikinci seferi ilkinin mükemmelliğini daha da ileri götürüyor.



New Super Mario Bros. Wii

Mario'yu çok kişi oynamak hep hayaliniz miydi? Öyleyse artık bu hayali gerçekleştirme vakti geldi, hem de 4 kişiye kadar.



Zelda Twilight Princess

Wii'nin en güzel macera oyunu Zelda'nın bugüne kadarki en detaylı hikayesinden oluşuyor. Mutlaka oynanmalı!



Ve Diğerleri...



Wii Fit Plus

Oyun dünyasını değiştiren Wii Fit normalde oyunlara uzak duran bayanları da konsolların başına topladı. Oyun Wii Denge Tahtası ile birlikte satılıyor.



Punch-Out!

Nintendo'nun sevilen boks oyununun Wii versiyonu pek çok unutulmaz karakteri yeniden ekranlarımıza taşıyor. Bir arcade, bulmaca ve zamanlama oyunu...



Metroid Prime Trilogy

Üç Metroid Prime oyununu bir araya getiren bu müthiş FPS üçlemesi uygun fiyatı ile dikkati çekiyor.



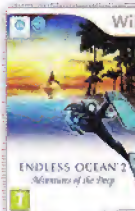
Mario Kart Wii

Onlarca Nintendo karakteri ve her birine özel araba, motosiklet gibi araçlarla çığır pistlerde yarışın. Wi-Fi özellikleri ile dünya ile yarışabilirsiniz.



Resident Evil 4

Korku türünün tartışmasız en iyi oyunlarından biri olan Resident Evil 4, Wii'de kendine has kontrollerle sizi korkunun daha çok içine sokuyor.



Endless Ocean 2

Okyanusta dalarak deniz altı hayvanlarını keşfetmek, saklı hazineleri bulmak ve müthiş fotoğraflar çekmek ilginizi çekiyor mu? Terapi amaçlı bulundurulması gereken bir oyun.



Wii Music

Nintendo'dan müthiş bir performans! 60'tan fazla enstrümanı sadece Wii'nin kumandalarını kullanarak çalabilir, kendi müzik videolarınızı oluşturabilirsiniz.



Super Mario Galaxy

Dünya tarihinin en zevkli platform oyunu uzaya çıkıyor! Mario'nun bugüne kadarki en güzel macerası...



Super Smash Bros. Brawl

Hem Wii'nin hem de oyun dünyasının en iyi dövüş oyunu. Pek çok süpriz karakter sizi bekliyor!



Metroid Other M

Metroid üçlemesinden hemen sonra Samus'un geçmişine dalan bu hikayeye başlayabilirsiniz. Aksiyon hayranları için kaçırılmaması gereken bir oyun.



Wii Sports Resort

Wii Sports'un bu görkemli devam oyunu Wii Motion Plus aparatı ile birlikte satılıyor. Her Wii sahibi mutlaka denemeli!



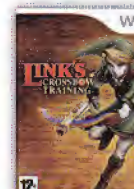
Wario Land Shake Dimension

Wii ekranlarındaki bu 2 boyutlu platform oyununda Wario başrolde. Wii Remote'u çığırca sallamaya hazır olun!



Super Paper Mario

Mario'nun en komik maceralarından biri. 2 ve 3 boyutlu platform oyunları arasında yaratıcı bir geçiş.



Link's Crossbow Training

Wii Zapper ile birlikte gelen bu oyun Wii Play gibi bir tanıtım oyunundan çok öte. Zelda dünyasında geçen oyunda 3 farklı mod var.

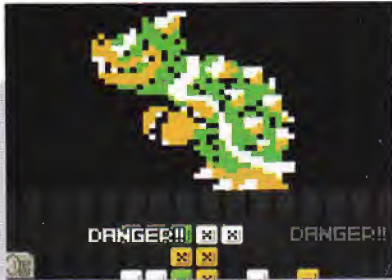
Best of DSiWare

DSi sahiplerinin DSi dükkanından indirebilecekleri en iyi oyunlar



Flipnote Studio

Fazlasıyla basit ama bir o kadar da başarılı bir fikir. Bu ÜCRETSİZ uygulamayı indirdiğinizde müthiş animasyonlar yaparak bunları İnternet'te paylaşabilirsiniz. Başkalarının yaptığı animasyonları İnternet'te seyredebilmeniz de cabası.



Art Style: Pico Pict

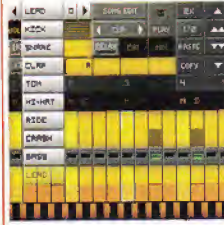
Bu ilginç bulmaca oyununda herşey var: çok hızlı oynanış, hardcore bir zorluk ve retro oyun sevgisi. Oyunun müzikleri de müthiş...



Mario vs Donkey Kong: Minis March Again

DS'te değeri pek anlaşılamayan oyunun DSiWare'deki devamı. Lemmings tarzı oynanışa sahip oyunda zor bulmacalar var. Kendi bölümünüzü tasarlayıp İnternet'e açabilir, başkalarının bölümlerini çözebilirsiniz.

Ve Diğerleri...



Rytmik

Herkes uygun olmayabilir ancak eğer kendi müziğinizi yaratmayı seviyorsanız güçlü ve zevkli bir yazılım.



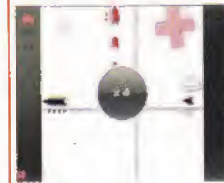
Mighty Flip Champs

Ekran döndürme ve yansıma üzerine zevkli ve benzersiz bir bulmaca oyunu. Ayrıca çok zor olduğunu da söyleyelim.



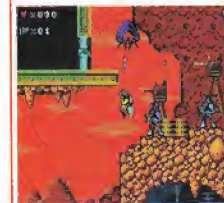
Art Style Kubos

Platform oyunları ve puzzle arasında zevkli bir melez. KuBos'u saatlerce hiç durmadan oynayabilirsiniz.



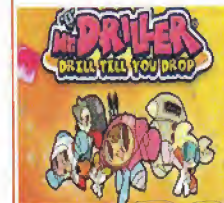
Art Style Intersect

Benzine yol açarak makineyi harekete geçirin ve bunu yaparken dikenlere çarpmayın. Çok sığ görünüyor ama bağımlılık yaratıcı.



Dark Void Zero

Capcom'un bu koş ve ateş et türü oyunu eski NES klasiklerini andırıyor. Sadece üç bölümü olsa da zorluk dereceleri oyunu genişletiyor.



Mr Driller: Drill Till You Drop

Ünlü Driller serisinin bu DSiWare versiyonunda sizi saatlerce oyalayacak kadar içerik var.



A Little Bit of... Touch Golf

Little bit demesi sizi yanıltmasın, oldukça içeriği zengin, uzun ve ayrıntılı bir golf oyunu.



Reflect Missile

Intersect'in yapımcıları bu zeki ve hızlı oyunu sunar. Breakout ve Peggle'in melezini...



Flight Control

Bir havaalanındaki trafiği yönettiğiniz fazlasıyla basit ama bir o kadar da bağımlılık yaratıcı simülasyon.



Starship Patrol

Basit görünen ama oynadıkça derinliği açılan bir kule / koruma oyunu. Taktiksel oyun sevenler için.



Earthworm Jim

Klasik Mega Drive ve SNES platform oyununun yeniden yapılmış hali. Yeni kamera eklentileri çok iç açıcı olmasa da tam bir klasik...



Art Style BoxLife

Origami'ye farklı bir bakış getiren çılgın bir oyun. Deneyin - inanamayacaksınız.

Best of WiiWare

Wii sahiplerinin Wii Shop dükkanından indirebilecekleri en iyi oyunlar



Bit.Trip Runner

2D platform ve ritim müzik janrlarının ilginç bir karışımı. Fazlasıyla zor ama müthiş derecede bağımlılık yaratıcı ve müthiş müzikleri var.



World of Goo

Bazen en basit fikirler en bağımlılık yaratıcı olanıdır. Bu oyunun fikrinden daha basit bir fikir bulmak zor ancak bu oyundan daha bağımlılık yaratıcısını da bulmak zor. Her Wii sahibi kesinlikle edinmeli...



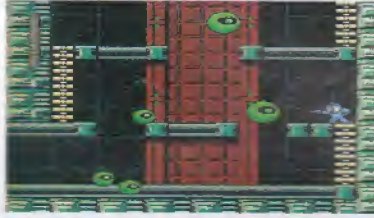
Tetris Party

Nintendo ve Tetris ayrılmaz bir ikili. Tetris Party ise her DSi sahibinin mutlaka edinmesi gereken bir oyun. Müthiş online özellikleri olan oyunu hiç sıkılmadan senelerce oynayabilirsiniz.

Ve Diğerleri...



Mega Man 10



Mega Man 9



Bomberman Blast



Lost Winds: Winter of the Melodias



Swords & Soldiers



Tales of Monkey Island



WarioWare: DIY Showcase



Final Fantasy CC: My Life as a Darklord



Final Fantasy CC: My Life as a King



Dr. Mario & Germ Buster



Art of Balance



Max & The Magic Marker



Kadir Çakır

kadir@nintendocu.com

Oyun Yapma Sanatı

Video oyunları ile ilgilenen herkes bu konuyla karşılaşmış olabilir. Oyunlar sanat mıdır? Biraz düşünüldüğünde cevap vermek çok zor değil. İçerisinde müzik ve sinema gibi birden fazla unsur bulunduğu için çok yönlü bir sanat olarak tanımlayabiliriz. Sanattan öte programcılık ve çeşitli sistemlere dayalı mühendislik bilgisi de gerektiği için bilimsel yanları da söz konusu. Ancak temel amacı insan zevkine hitap etmek olduğu için sanatsal yönü ağır basıyor. Dolayısıyla video oyunlarını sanat, hatta çok yönlü bir sanat olarak nitelemek kesinlikle doğrudur. Eminim yüzyıllar boyunca bu sanatın doğuşu, ilgili eğitim kurumlarında ders olarak okutulacak ve bizim yaşadığımız dönemi işaret edecek.

Oyun yapmak nasıl bir deneyimdir, neler gerekir, hangi teknik donanımlardan nasıl yararlanılır gibi sorular benim çok ilgimi çeker. Super Mario Bros'un yaratıcısı Shigeru Miyamoto'dan öğrendiğimize göre Mario'nun bırıkkı olmasındaki tek sebep oraya ağır çizecek grafiksel kapasiteye sahip olmamalarıymış. Bir avuç pikselden optimum görüntüyü elde etmek için bazı şeylerden fedakarlık etmişler. O harika bölümleri tasarlamak için sayfalarca kağıt harcanmış ve piksel piksel elde çizim yapılmış. Tıpkı kareli bir defterin karelerini boyamak gibi. Biz bir platform oyununda yürüdükçe karakter genelde ekranın ortasında sabit kalır ve sadece arka alanlar hareket eder. Bu işlemi gerçekleştirmek için o dönemlerde ayrı bir uğraş gerekliydi. Side-scrolling (yan hareket) deyimini buradan doğdu. Düşününce çok basit bir kural ancak öyle bir dönem vardı ki, side-scrolling oyun yapmak üstün başarı olarak değerlendiriliyordu.

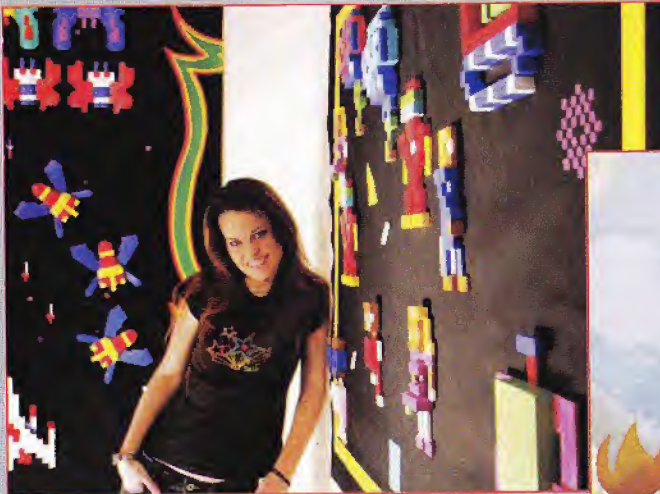
Peki oyun yapımcıları nasıl bir araya geldi, bu işle uğraşmaya nasıl başladılar? Super Mario

müziklerinin bestecisi Koji Kondo çok gençti. 80'lerde okuduğu üniversiteye Nintendo firması uğradı ve iş ilanları bıraktı. Bir arkadaşı Koji Kondo'ya bu ilanlardan bahsetti ve başvurabileceğini anlattı. Kondo teklifi kabul etti ve o müthiş Super Mario, Zelda müzikleri ortaya çıktı. Peki daha da geriye gidelim. Koji Kondo önceleri ne yapıyordu da bu işe girişti? Röportajında kendi evinde synthsizer klavyesiyle kısa müzikler yaptığını belirtiyor.

Oyun yapımcılarına internet üzerinden ulaşmaya ve onlara bazı sorular sormaya bayılıyorum. Aşırı derecede NES müziği dinlediğim bir dönemde Hiroyuki Iwatsuki adında bir besteciye keşfetmiş ve onu internetten araştırmıştım. NES müziklerinin nasıl yapıldığını sordum. Bu işe nasıl başladığını sordum. Aldığım cevap ilginçti. Kendisi henüz 21 yaşındayken gazetede Natsume firmasının bir ilanını görüyor. Bir başvurayım diyor ve seçiliyor. Bakın o dönemde her firma nasıl da eleman arıyormuş. Iwatsuki ile hala mesajlaşıyor, doğum günlerini kutlar, arada sorular sorarım.

Bazen işin teknik boyutunu aşırı merak ederim ve ben de müzikle ilgilendiğim için oyun bestecilerinin kullandığı program ve aletleri araştırırım. Örneğin Castlevania serisinin ana bestecisi Michiru Yamane Akai Sampler'ı Mac OS X'e bağlıyor ve sesleri Logic Studio'da işliyor. Eğer siz de çizim, animasyon, programcılık gibi işlere meraklıysanız ve kendinizi geliştirmek istiyorsanız oyun dünyasındaki üstün yetenekleri incelemenizi tavsiye ederim.

2011'e girdik ve artık video oyunları gerçekten ciddi bir sektör haline geldi. Hazır 2011 demişken, hepinizin yeni yılını kutlar ve muhteşem bir yıl geçirmenizi dilerim! Bu sanatı iyi kullanın!



Yukarıda, grafik sanatçısı Melissa Jones'un oyunlardan esinlenerek yaptığı duvar panoları. Sağda, Mario için bir hayran çizimi.

Oyunlar sanat eseri olabilir mi? Bu soruya şimdilik kesin yanıt veremiyoruz ancak çok yetenekli insanlara ilham verdiği kesin.





Oğuzhan Maraba
oguzhan@nintendocu.com

Birimiz hepimiz, hepimiz birimiz için!

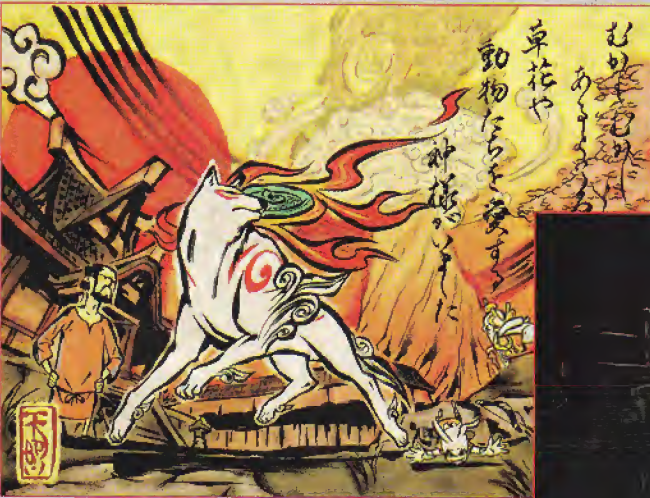
Nintendo'nun sevilen prensiplerinden biri de çok oyunculu oyunlara verdiği önemdir. Online konusunda hala sıkıntılar olduğunu biliyoruz, fakat o sıkıntılı online modlarda bile ne kadar eğlendiğinizi göz ardı edemezsiniz. Her zaman öncelikli kriterimiz olmadığı halde çoğu zaman oynadığınız oyunu almadan önce birden fazla kişiyle oynanıp oynanmadığına bakmışsınız. Tabii ki çok oyunculu mod olup olmayışı genelde son kararımızı etkileyen özelliklerden değildir, ama ne demişler, fazla mod göz çıkarmaz.

RPG gibi tek başına ilerlediğiniz oyun türlerinde dahi etrafınızda birileri varken oynamanın tadı farklı oluyor. Eskiden arkadaşlarla düzenlediğimiz Final Fantasy gecelerini hatırlarım da, ekranın başında saatler uçar giderdi. Tek başınayken genellikle sinirlerinizi zıplatan gereksizce uzun level atlatma seansları birlikte eğlenceye dönüşürdü, boss savaşlarına gelindiğinde stratejiler havalarda uçuşmaya başlardı. Eğer oynadığımız oyunun esas amacı tek kişilik bölümler değilse, çoğu FPS gibi, o zaman tek kişilik modların yüzüne bakmazdık. Esasında her türlü shooter'ı tek başına oynamaktan çok sıkılan biriyimdir. Eğer oyunu beraber oynayacak kimsem olmazsa shooter türlerini tercih etmem, hele ki en son çok oyunculu Call of Duty seansından sonra. Co-op görev yapalım derken birbirimizin hatalarına gülmekten bir görevi defalarca deneyip ancak yarım saatte bitirebilmiştik. Anlayacağınız üzere, ben de online yerine yanımda bulunan insanlarla beraber oynama taraftarıyım. Neden bilmem, online oynarken hep karşımdaki bana bir insan değil de gelişmiş bir yapay zekaymış gibi gelir bana. Hem ayrıca, NSMB Wii'de beraber oynarken yanınızdakine sataşmak,

SSB Brawl ya da Tatsunoko vs. Capcom'da arkadaşınızın karakterine dayak atarken bir yandan onun şekilden şekle girişini seyretmek veya kafenin birinde çayınızı yudumlarken Pokémon savaşında karşınızdakine ter dök-türmek gibisi var mı?

İnsan sevdiği her türlü şeyi birileriyle paylaşma ihtiyacı duyar. Eh, bizim hobimiz toplum tarafından gerektiği kadar kabul görmese de, biz aşılacak için elimizden geleni yapıyoruz. Oyunlarla haşır neşir olmayan ama oyun oynamasını istediğiniz insanları oyunlara yakıştırma amacıyla birçok yöntem denemişsinizdir. Ben genellikle kişinin ilgi alanlarından konuya girmeyi tercih ediyorum, genelde konuya oyun müziklerinden veya sinematik ara videolarla güzelce sunulan hikâyelerden bahsetmek işe yarıyor. En etkili yöntemse oyunu beraberce oynamak. Beraberce oynarken hem oyunun zevkini ikiniz de sonuna kadar alıyorsunuz, hem de bir yandan geri kalan kısmı daha da ballandırarak anlatıyorsunuz. Eee, işin ucunda yeni oyun arkadaşınızı kazanmak var. Tek seferde işe yaramamışsa pes etmeyin, eninde sonunda oyun oynamayı sevecektir.

Offline ya da online, başka insanlarla sevdiğiniz bir şeyi paylaşabiliyor olmanın verdiği zevki çok az şeyden alabilirsiniz. Beraber oyun oynamanın zevki anlatmakla bitmez, ama bitirmek zorundayım. Hepinize sevdiğinizle birlikte mutlu, oyun dolu yıllar!



Solda, Okami oyunu için bir konsept çizimi. Oyunun grafikleri ve tarzı çoğu oyuncu için tartışmasız bir sanat eseri niteliğinde. Aşağıda, Assassin's Creed 2 oyunu için bir mekan konsept çizimi. Oyunların konsept aşamasında bunun gibi sayısız çizim ve fikir üretiliyor.



Nintendocu Sürekli Mii Yarışması!

Wii'deki en zevkli işlerden biri de Mii yaratmak! Mii Contest kanalında dünyanın pek çok yerinden yaratılmış Mii'ler görmemiz mümkün. Şimdi sizin de yaratıcılığınızı konuşturma vaktiniz geldi! Nintendocu dergisi "Sürekli Mii Yarışması" devam ediyor! Katılmak çok basit:

1) Türkiye'den bir ünlüye benzer Mii yaratın. Dikkat edin, sadece Türkiye'den ünlüleri kabul ediyoruz. Dünyaca ünlü insanlara benzer Mii'ler zaten İnternet'te bolca var.

2) Mii'nizin ekranda bir fotoğrafını çekin. Ya da isterseniz İnternet'teki Mii yaratma Flash uygulamalarından birini kullanın. Yeter ki yarattığınız Mii'yi görüntüleyin.

3) Bu görüntüyü bizi dergi@nintendocu.com adresinden gönderin. İsminizi ve adresinizi de göndermeyi unutmayın.

Her sayımızda gönderdiğiniz Mii'lerden oluşan bir seçkiyi bu sayfalarda yayınlıyoruz. Ayrıca seçilen Mii'lerin sahiplerini de oyunlardan, şapkalara, tshirtlerden, anahtarlıklara kadar pek çok süpriz ödül bekliyor olacak.

Yaratıcılığınızı konuşturmanın vakti geldi geçiyor! Haydi Wii başına...

Kazanan Mii'ler

Bu sayıda bize Mii gönderenler arasından seçtiğimiz 6 okuyumuz bizden;

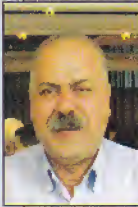
- 1 adet Disney Epic Mickey vinly figürü
- 1 adet Donkey Kong Muz Wii Kumanda kılıfı
- 1 adet Pes topu anahtarlık
- 1 adet Wii Party tşörtü
- 1 adet Animal Crossing Mouse Pad
- 1 adet Wii Party defter
- 1 adet Sonic Colours bileklik
- 1 adet Super Mario Galaxy 2 kalem
- 1 adet Monster Hunter Tri Çanta
- 2 adet Animal Crossing sticker sheet
- 1 adet Tinkerbelle telefon süsü



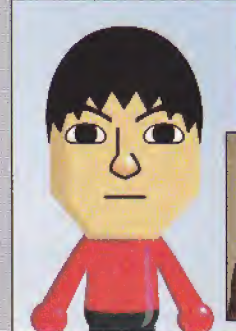
Büyük ödül kazananlar



Ali Tural
Elif Dülger
Sivrihisar /
Eskişehir



Emre Aydın
Zehra Ece Kapıkıran
Üsküdar /
İstanbul



Ersan İlyasova
Ata Kurtcan
Hatay /
İzmir



Kahtalı Miçe
İsmet Aydın
Osmangazi /
Bursa



Mehmet Ali Birand
Ömer Döver
Bahçelievler /
İstanbul



Okan Bayülgen
Umut Küçükvar
Beşiktaş /
İstanbul



Wii.

uDraw

GAMETABLET™

uDraw™ Paketi Şunları İçerir:

- © uDraw GameTablet™
- © uDraw™ Studio

PAKETİN İÇİNDE!



İLHAM VERİCİ
Şekil şablonları, fırçaları, pastel boya, süngerleri, silgileri ve daha pek çok interaktif aracı kullanarak çizimlerinizi hayata geçirin!

uDraw™ studio

PAKETİN İÇİNDE!



EĞLENCELİ
Bırakın yaratıcılığınız sanat stüdyosunda, plajda, parkta ve daha pek çok heyecan verici ortamda coşsun.



YARATICI
Hayal gücünüzü geliştirin ve yeniden oynatma moduyla arkadaşlarınıza çizimlerinizi nasıl yarattığınızı gösterin.



KULLANIMI KOLAY
Doğa, uzay, fantezi ve spor gibi çeşitli temalara sahip 100'den fazla boyama kitabı sayfasını kolayca renklendirin.



PAYLAŞIMCI
SD kart kullanarak sanat eserlerinizi yazdırabilir, annenize veya arkadaşlarınıza e-posta ya da posta ile gönderebilirsiniz.

SUPER MARIO™

**1985'TEN BERİ
AİLENİN BİR PARÇASI**



1989
Super
Mario
Bros. 2



1985
Super
Mario
Bros.



1991
Super
Mario
Bros. 3

1992
Super
Mario
World



1997
Super
Mario
64



2002
Super
Mario
Sunshine



2006
New Super
Mario
Bros.



2007
Super
Mario
Galaxy



2009
New Super
Mario
Bros. Wii



2010
Super
Mario
Galaxy 2

